Pubblicazione mensile - Anno VII
NUMERO 69 - MARZO 1998

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl
via del Milliario 32, 40133 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
Segretaria di Redazione (BO):
Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering, Adattamenti ed Esecuzioni Grafiche:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Proof reading:
Monica Carpino
Hanno collaborato a questo numero:
Luca Raffaelli, Simona Stanzani, Mieko Sugawara, il Kappa
Segretaria di Redazione (PG):
Emilia Mastropierro
Amministrazione:
Maria Grazia Acacia
Supervisione Tecnica:
Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Spa - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma - Tel. 06/5291419

Scusate, avete visto il mio gnabidozzo portatile? ***K***

APPUNTI & RIASSUNTI

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato è uno studente giapponese come ce ne sono tanti, ma ciò che rende particolare la sua vita è un singolare influsso divino: avendo telefonato per errore all'Agenzia Dea di Soccorso, la divinità Belldandy lo invita a esprimere un desiderio, che però li lega con un vincolo indissolubile. I due imparano così a convivere, ma diversi elementi di disturbo sopraggiungono a turbare il loro idillio, fra cui le due sorelle di Belldandy: Urd, la maggiore, è la più spregiudicata, sempre all'opera con filtri e incantesimi per spingere Keiichi a fare il passo decisivo nei confronti di Belldandy; Skuld, la minore, è un genio della meccanica e preferirebbe che lo studente e la sorella non avessero alcuna relazione romantica. Quando tutto sembra aver raggiunto una condizione di stallo, interviene però la dea Peitho, di un'agenzia divina concorrente: la sua missione è convincere Keiichi a esprimere un desiderio che nemmeno lui ha il coraggio di palesare in pubblico, e che è legato sicuramente al... *trasporto* che prova nei confronti di Belldandy. D'altra parte, essere innamorati di una dea richiede unicamente un rapporto di tipo platonico... O no?

CALM BREAKER

Le Industrie Kamata si occupano della progettazione e della costruzione di robot, e sotto la direzione dell'anziano Nomura lavora un vero e proprio genio della cibernetica, il caposezione Toshiya Sakazaki; la sua genialità è però controbilanciata negativamente dall'incoerenza e da un pessimo senso dell'umorismo, che si concretizzano nella costruzione del Modulo KE 28 'Sayuri', un robot con le sembianze di una liceale. La caposezione Arita (ex-moglie di Sakazaki) scopre però che le potenzialità di Sayuri sono altissime, e che inconsciamente il suo progettista ha creato la prima vera e propria intelligenza artificiale del mondo! Di questo particolare se ne rendono conto anche alla Kurahashi Kogyo Kabushikigaisha (KKK!), concorrenti diretti delle Industrie Kamata, specializzate nella progettazione e costruzione di armi robot. Dopo aver introdotto come segretaria alle Industrie Kamata la bella spia Misaki Hoshino, i capi della KKK iniziano a sferrare una serie di attacchi impietosi ai concorrenti, impiegando i loro automi giganti più potenti!
Ma una nuova forza entra in campo, direttamente dallo spazio: le colonie si sono stancate di dover dipendere dalla Terra, e il loro progetto prevede una lunga serie di manovre e attacchi diretti. L'androide Kaori è una delle punte di diamante di quest'operazione, e viene inviata sulla Terra durante l'annuale Fiera dei Robot per dare una dimostrazione pratica del potere bellico raggiunto dalle colonie che orbitano attorno al nostro pianeta...

OFFICE REI

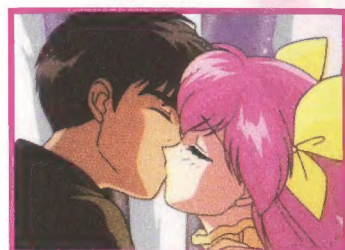
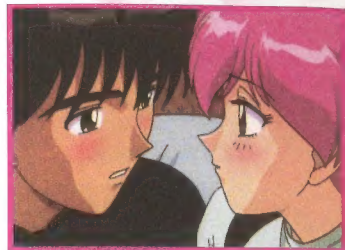
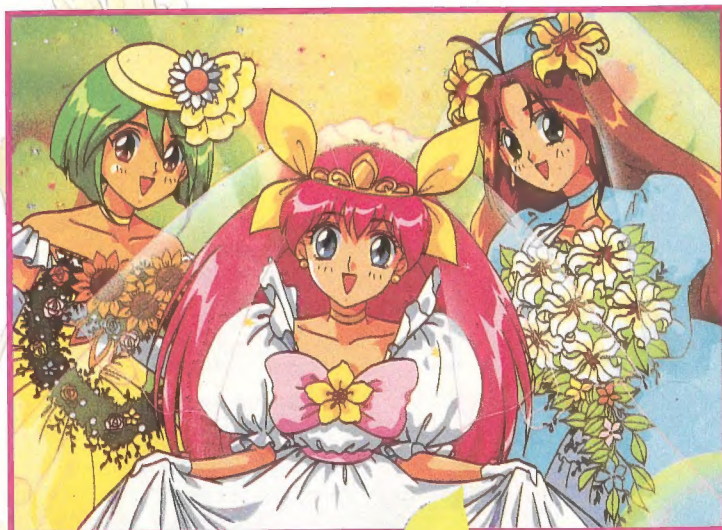
Yuta è un ragazzo da poco rimasto orfano della madre, suo unico genitore fino a quel momento. Proprio mentre fa considerazioni su come cambierà la sua vita, tre stupende ragazze entrano prepotentemente nella sua vita e nella sua casa: si tratta di Mirei, Emiru e Rika, sorellastre di cui Yuta non conosceva nemmeno l'esistenza. Tutte e tre hanno un carattere forte e deciso, ma mentre la prima è dolce e gentile, le altre due cercano di imporre la loro volontà sul ragazzo con l'inganno, spesso coinvolgendolo in situazioni imbarazzanti. La cosa più incredibile, però, è che le tre dirigono un'agenzia di investigazioni sul paranormale, e che nonostante la loro euforia quasi patologica nelle vicende di ogni giorno, sul lavoro cambiano radicalmente, trasformandosi in posate e serie professioniste: Office Rei - questo il nome dell'agenzia - prende forzatamente sede a casa del povero Yuta, che così, oltre a vedersi invasa la privacy e distrutta la tranquillità a cui era abituato, deve aiutare le tre sorelle a indagare su case infestate e manifestazioni ultraterrene... pur non credendo assolutamente a nessuna di queste cose!

...E LA KAPPA SORPRESA?!

Abbiate pazienza e sarete ricompensati: il mese prossimo filerà ancora tutto liscio con le nostre tre serie fisse, **Oh, mia Dea!** (ormai la decana della rivista), **Calm Breaker** (che ha introdotto **Kappa** nel suo 'nuovo corso editoriale') e **Office Rei**, la novità dell'anno... Ma in maggio ne avremo una nuova! E si tratta di **Exxaxxion**, pura fantascienza targata Kenichi "**Gun Smith Cats**" Sonoda!

Wedding Peach

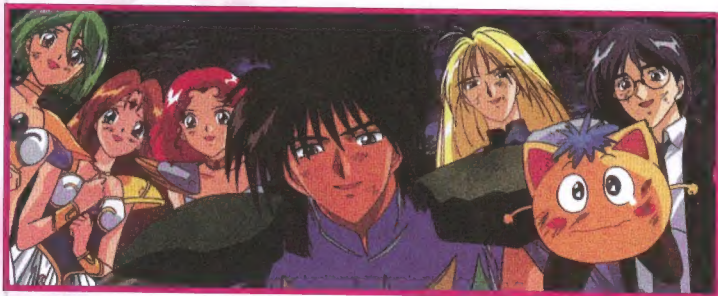
a cura di Andrea Pietroni

Siamo nell'aprile del 1995, sui teleschermi nipponici sta ancora andando in onda **Sailormoon** (più precisamente la quarta serie), personaggio che, senza sprecare troppe parole, ha ottenuto un successo di pubblico strepitoso. Quindi è logico che anche altre case di produzione cerchino di ottenere successo con altri prodotti simili alla serie delle combattenti vestite alla marinaretta. Nascono così varie serie più o meno ispirate a quel successo; successo che, come è facile immaginare, non arriva. Fra i tanti epigoni di **Sailormoon**, però, c'è una serie che, seppur non avendo lo stesso seguito di pubblico, riesce a ottenere un buon ascolto: **Ai Tenshi Desetsu Wedding Peach** (Wedding Peach, il leggendario angelo dell'amore). Questa serie nasce dalla produzione congiunta di Shogakukan con la casa di produzione KSS, quest'ultima forte del successo raggiunto grazie agli OAV di **Oh, Mia Dea!** e Golden Boy. **Wedding Peach**, oltre a essere supportata dal fumetto pubblicato da Shogakukan in contemporanea all messa in onda, vanta una realizzazione tecnica molto elevata rispetto alle altre serie televisive in onda in quel periodo. Ma non dimentichiamoci dell'efficace character design di Kazuko Tadano (già responsabile della caratterizzazione grafica di **Sailormoon**) e della regia di Kunihiko Yuyama, che aveva già lavorato a Maho no Princess Minki Momo (Minki Momo, la principessa della magia, in Italia conosciuta come il magico mondo di Gigì), e quindi già avvezzo

a serie che avevano come protagonista la magia **Wedding Peach**, nonostante la somiglianza con **Sailormon**, riesce comunque a presentare una storia molto diversa rispetto a quest'ultima, accontentando anche gli spettatori più esigenti. Inoltre, la presenza di graziose ragazze attira anche il pubblico più adulto, per il quale verranno prodotti ben quattro OAV stupendamente realizzati. Ultimamente gira la voce che questo cartone animato stia per raggiungere anche i nostri teleschermi; la cosa ci rende sicuramente felici, ma ci troveremo davanti a un nuovo scempio perpetrato dalla censura? Questo per ora non ci è dato sapere, ma dopo avere visionato per intero la serie originale non abbiamo notato particolari motivi perché questo avvenga; ma per gli adattatori nostrani può celarsi qualsiasi cosa sotto un abito da sposa.

La leggenda narra che l'amore profondo fra la giovane Pistil e il bell'Etamil sia stato racchiuso sotto forma di energia all'interno dei gioielli nuziali chiamati Saint Something Four. I preziosi gioielli furono conservati all'interno del castello di Rosberk, e l'energia dell'amore ha tenuto lontani dal mondo degli angeli i feroci abitanti del mondo dei demoni. In tempi più recenti, però, i demoni hanno cominciato a penetrare all'interno del mondo degli angeli, che sta lentamente perdendo l'energia dell'amore. Afrodite, dea dell'amore e della bellezza nonchè regina degli angeli, decide di proteggere i Saint Something Four nascondendoli sulla Terra. I quattro gioielli sono però nelle mire dei demoni perché la loro energia serve loro per sconfiggere gli angeli; per questo motivo i demoni si recano sulla Terra per impadronirsene. Afrodite manda sulla Terra Limone, il più forte dei suoi guerrieri, perché risvegli gli angeli dell'amore che avranno il compito di trovare e utilizzare i Saint Something Four. Il primo emissario di Raindeviler, la regina dei demoni, è il bel tenebroso Pluie, che scambia l'anello che indossa la quattordicenne Momoko Hanasaki per uno dei gioielli leggendari. Proprio mentre Pluie tenta di portarle via l'anello, fa la sua comparsa Limone che libera Momoko dall'aggressore, ma quest'ultimo lancia la sua malvagia energia verso le due amiche della ragazza che possedute dalla malvagità incominciano ad attaccare l'amica. Momoko non capisce cosa stia succedendo e non sa cosa fare; in quel mentre Limone le fa vedere che le amiche sono possedute da Jama P, una fastidiosa creatura demoniaca che trasformano gli esseri umani in violente creature. Il ragazzo le dice che deve trasformarsi in Wedding Peach e le lancia uno specchio ad astuccio (il Saint miroire). Momoko, ancora interdetta, apre lo specchio e le appare la figura di Afrodite, che dopo essersi presentata le dice la formula per trasformarsi nell'angelo dell'amore per potere salvare le sue amiche. Pronunciando la frase «Wedding Beautiful Flower», la nostra Momoko si veste di un elegante abito da sposa e Afrodite le dice di usare le onde dell'amore per liberare le amiche dagli Jama P emettendo le onde attraverso il bouquet da sposa e pronunciando la

frase «Lovely Operation Tempete». Hanno così inizio le avventure di Momoko, Yuri e Hinagiku, e anche queste ultime si scoprono essere altri due angeli dell'amore: Angel Lily e Angel Daisy. Naturalmente le tre guerriere non sono in grado di combattere indossando gli ingombranti abiti da sposa, che in realtà servono per accumulare le onde dell'amore, perciò ottengono una nuova trasformazione che le veste di una più utile e comoda armatura diventando così le tre Fighter Angel. Naturalmente, oltre ai combattimenti, le nostre amiche hanno una vita privata e si occupano del giornale scolastico, e soprattutto della squadra di calcio della scuola, nella quale milita come capitano il biondissimo, ma un po' impacciato, Kazuya Yanagiba, del quale le tre ragazze sono perdutamente innamorate. Nella stessa squadra gioca anche Yosuke Fuma, che è in continua lotta con Momoko perché non si sopportano, ma con il proseguire della storia i due finiscono con l'essere attratti l'uno dall'altra. Altro personaggio della storia è Takuro Amano, un amico d'infanzia di Hinagiku, che per una serie di episodi ospiterà nel suo corpo Ignis, uno degli emissari dei demoni che si serve di lui per smascherare le tre combattenti dell'amore. Oltre a Limone, un altro personaggio che conosce la vera identità di Momoko e delle altre è Jama P, uno dei mostriciattoli dei demoni che è diventato buono dopo essere stato colpito dalle onde dell'amore ed essere stato salvato da Wedding Peach. Questi è un aiuto molto utile alle guerriere, perché conosce i segreti dei demoni che le tre devono affrontare in ogni episodio. A metà della serie, Momoko recupera il l'anello Something Old, il primo dei Saint Something Four, e proprio in questa occasione si ha la prima avvisaglia dell'amore fra la ragazza e Yosuke, perché il gioiello appare quando l'anello nuziale appartenuto alla mamma di Momoko entra in contatto con il campanello che è un ricordo del padre del ragazzo. Nei successivi episodi appaiono anche gli altri tre gioielli: gli orecchini Something Blue, il ciondolo Something Borrow e la tiara

Something New. Quest'ultima però, dopo essere apparsa scompare in fondo a un lago, e questo perché, come racconta Limone, appartiene al quarto Angelo dell'amore, che al momento non è ancora apparso. Ma l'attesa non sarà lunga, infatti una quarta guerriera appare quando Momoko e le altre si trovano in vacanza presso il lago dove è scomparso il quarto gioiello: il suo nome di battaglia è Angel Salvia, ma non sembra intenzionata a unirsi alle altre. La vera identità della nuova guerriera è Scarlet Hoara (non vi ricorda qualcosa questo nome?), non frequenta la stessa scuola di Momoko e delle altre, e ogni volta che loro tentano di parlarle lei le scaccia bruscamente. Il motivo di questo comportamento è presto detto: quando la ragazza viveva nel mondo degli angeli vide morire la sua migliore amica per mano di un demone che lei stessa cercava di redimere, e da quel momento la sua rabbia si è trasformata in un odio profondo contro i demoni: mentre Peach Lily e Daisy sono portate a salvare i demoni trasformandoli in creature benevole, Salvia li disprezza. Fortunatamente, però, durante una battaglia, parlando con Peach di quello che era successo alla sua amica nel mondo degli angeli, capisce che fino a quel giorno aveva sbagliato. In quel momento i quattro Something Four reagiscono fra loro e le Fighter Angel sprigionano un'immensa onda dell'amore eliminando il nemico. A questo punto

della serie anche le coppie sono formate: infatti Yosuke e Momoko incominciano a frequentarsi: Yuri fa coppia con Kazuya da quando ha scoperto che il ragazzo è in realtà Limone, Hinagiku, invece, fa coppia con Takuro. Nel frattempo accade qualcosa di sconvolgente: Yosuke reagisce all'attacco di un demone trasformandosi in Viento, figlio di un'umana e del leggendario guerriero demoniaco Uragano. Da qui le cose cominciano a complicarsi, in quanto Yosuke non sa nulla della sua trasformazione inconscia, e col passare del tempo veste sempre più spesso i panni del demone. Naturalmente Raindeviler vuole usare Viento per i suoi scopi, che ora si fanno più chiari: la malvagia regina è intenzionata a cancellare l'amore perché quando era più giovane si era innamorata di un angelo (Etamil), ma dopo averlo visto in compagnia di Pistil ha giurato di vendicarsi e distruggere il sentimento che unisce gli esseri umani. Una volta scoperta la vera natura di Yosuke, Momoko non sa come comportarsi, e d'altro canto quando il ragazzo è trasformato in Viento viene spinto da Raindeviler a distruggere gli angeli dell'amore. Ma come si sa l'amore trionfa sempre (almeno nei cartoni animati), e Momoko riesce a risvegliare il lato buono di Viento portandolo finalmente dalla parte del bene. A questo punto ha inizio il finale della storia, che vede le nostre eroine, Viento e Limone sferrare l'attacco finale a Reindeviler che ha cominciato ad attaccare con tutti i suoi poteri l'intera città. Quella che segue è una lunga e sofferta battaglia che vedrà trionfare l'amore tra Momoko e Yosuke e la fine dell'eterna lotta fra gli angeli e i demoni, con la salvezza di Raindeviler che torna a essere la ragazza dei tempi in cui ancora non conosceva l'odio. Ma le avventure di Momoko e degli altri angeli dell'amore non finiscono qui. Infatti, il 29/11 del 1996 esce il primo di quattro OAV dedicati a **Wedding Peach**, nel cui titolo è stata aggiunta la sigla DX (delux). E' passato qualche mese dalla fine della guerra fra angeli e demoni, e le nostre amiche sono ritornate alla loro vita di tutti i giorni, ma durante una gita al mare vengono attaccate da un demone. Purtroppo, Momoko e le altre non si ricordano più nulla della loro identità di guerriere perché alla fine della lotta contro Raindeviler hanno chiesto

ad Afrodite di cancellare dalle loro menti e dalle menti dei loro ragazzi la memoria di quei giorni. Fortunatamente, però, Afrodite appare a Momoko proprio mentre la ragazza sta per essere colpita riportandole alla mente il suo ruolo di angelo dell'amore e donandole nuovi poteri. Peach inizia così lo scontro con uno dei demoni, che nonostante la sconfitta di Raindeviler si trovava ancora sulla Terra per assorbire le onde dell'amore. Naturalmente anche Yuri, Hinagiku e Scarlet riacquistano la memoria e si uniscono a Peach nel combattimento. Negli episodi successivi vengono approfondite alcune situazioni che non sono state trattate nella serie, quali i sentimenti di Scarlet per un uomo più adulto che però si rivela essere un demone (secondo OAV). Nel terzo OAV assistiamo al ritorno sulla Terra di Potamos che torna a vestire i panni della compagna di scuola di Momoko creando un po' di scompiglio al rapporto d'amore fra Hinagiku e Takuro; nel quarto episodio, invece, entra in scena Belfagor, lo strambo demone che trasferisce le menti di Momoko, Yuri e Hinagiku nei corpi di tre gattini, e le menti di questi ultimi entrano nei corpi delle tre ragazze creando scompiglio e comportandosi da ninfomani. Con questo quarto video termina la serie di OAV, ma la storia rimane in sospeso lasciando però intuire che le avventure dei quattro angeli dell'amore continuano, visto che Belfagor non è stato sconfitto definitivamente. Oltre alla serie animata e alla serie OAV esistono anche due brevi episodi speciali che sono stati inseriti solo nei due box di laser disc che raccolgono la serie televisiva: il primo di questi episodi speciali è la parodia delle serie robotiche, infatti gli angeli dell'amore si ritrovano a pilotare dei sofisticati robot in abito da sposa. Nel secondo episodio, invece, abbiamo la parodia dei telefilm dal vivo, dove Peach, Daisy, Lily e Salvia fanno parte della squadriglia in stile Power Ranger. Ma siccome i vari gruppi di super eroi dal vivo sono formati da cinque componenti, alle quattro Fighter Angel si aggiunge Potamos come quinto elemento. La cosa simpatica di questo episodio è anche la presa in giro dei colpi di più famose serie o videogiochi: vediamo infatti Salvia fare il verso a Yoga (Crystal il cigno dei Cavalieri dello Zodiaco) lanciando l'Almond Dust invece che il Diamod Dust, Daisy lancia la Kame Hame Kame invece della Kame Hame Ha di Goku (**Dragon Ball**) e Lily lo Yakuretsu Kick invece dello Yakuretsu Kyaku di Chun Lee (**Street Fighter**). Questi due episodi sono delle vere chicche di comicità, peccato che solo pochi fan ne hanno potuto usufruire, visto che il costo dei due Box di laser disc è veramente proibitivo. Ma la produzione di materiale non si ferma qui, infatti abbiamo anche tre video musicali dal vivo con le doppiatrici che cantano le canzoni della serie e un video animato inedito. Per non parlare dei CD con le colonne sonore, le canzoni e i Drama, dei videogiochi per PC, Super Famicom, Game Boy e addirittura Play Station. Insomma, moltissimo materiale per la serie che secondo i detrattori doveva diventare un completo insuccesso.

INTERVISTA A SUKEHIRO TOMITA

(sceneggiatore e soggettista)

Nella sua carriera sono annoverati diversi lavori importanti: ha debuttato con **SF Sayuki Starzinger** e ha realizzato gli script di **Kikososeiki Mospeada**, il film di **Chojikuyosai Macross - Ai Oboete Imasuka**, il video Utsunomiko, le serie televisive **Bikkuriman**, la prima serie di **Sailormoon** e **Yuyuakushu**.

Kappa Magazine - Signor Tomita, ci può dire quando ha cominciato a lavorare al progetto di Wedding Peach?

ST - Ho iniziato a lavorare alla storia di **Wedding Peach** nel 1989. All'inizio pensavo di farne un romanzo, ma una volta iniziato il lavoro ho pensato che sarebbe stato più adatto realizzarne un cartone animato.

KM - La storia iniziale presentava gli stessi elementi di quella che sarebbe poi stata la storia della serie animata?

ST - No. Nella storia erano presenti tre elementi: angeli, demoni e fiori, ma pensai subito che questi non avrebbero avuto la forza necessaria per reggere la vicenda. Un giorno però vidi in metropolitana una pubblicità che proponeva un matrimonio in stile occidentale; in quel momento decisi che sarebbe stato l'abito da sposa il protagonista della storia. Questo perché mi sembrava adatto per una storia d'amore tipo Romeo e Giulietta.

KM - Quindi dopo la decisione d'inserire l'abito da sposa ha aggiunto anche i Saint Something Four?

ST - Sì, quell'idea me la diede una mia amica che mi parlò appunto di questa usanza europea relativa al matrimonio.

KM - Il suo progetto iniziale presentava tre protagoniste, ma i Saint Something Four sono quattro. E' stato allora che è stato inserito il personaggio di Scarlet Hoara (Angel Salvia)?

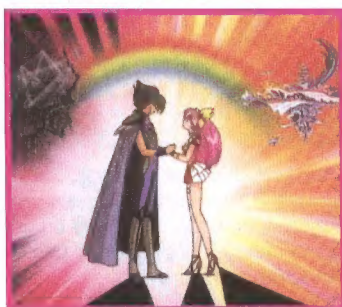
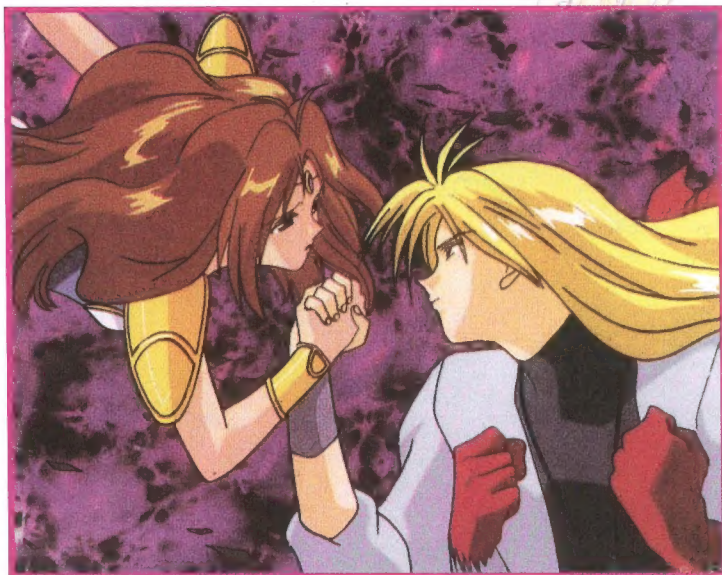
ST - Esatto, mi hanno chiesto di inserire un quarto personaggio anche se nel progetto iniziale doveva essere solo Momoko la protagonista. Ho quindi pensato di inserire un quarto angelo dell'amore che contrastasse il rapporto che c'è fra Momoko e Yosuke. A proposito di Salvia, tutte le volte che pronunciavo quel nome gli altri membri dello staff si mettevano sempre a ridere perché hanno sempre pensato che fosse un nome più adatto a una scimmia questo perché in giapponese scimmia si dice saru e Salvia viene scritto e pronunciato Saru-via.

KM - Ci può spiegare perché ha deciso che i personaggi si sarebbero dovuti trasformare due volte, e se anche questo era nel progetto iniziale?

ST - Sì, anche all'inizio avevo previsto due trasformazioni perché volevo proprio dare l'idea della cerimonia del matrimonio, in cui alla fine la sposa si cambia di abito per accogliere gli ospiti al pranzo o alla festa di nozze. Inoltre, per le protagoniste sarebbe stato difficile combattere con un abito del genere. Poi gli animatori mi avrebbero odiato per i problemi che avrebbero creato questi abiti per essere animati al meglio.

KM - Le frasi che pronunciano le protagoniste mentre azionano un'arma sono molto interessanti. Come le ha studiate?

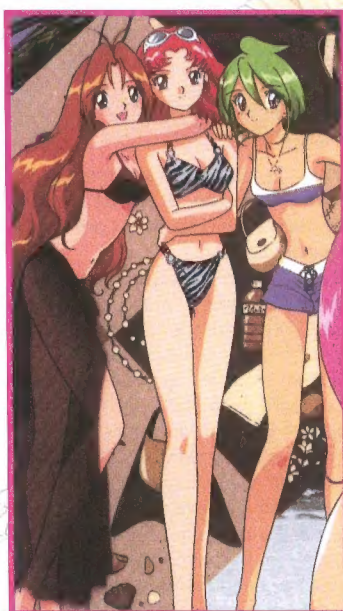
ST - Durante un matrimonio ci sono situazioni e frasi che vengono fatte o

dette durante la cerimonia, perciò ho deciso di inserire anche queste nella serie. Per esempio, quando Peach usa il Saint Crystal pronuncia la parola Yuinougaeshi (in Giappone la sposa fa un regalo di matrimonio allo sposo, e nel caso la cerimonia venga annullata, lui deve restituirlo. Il nome di questa azione è proprio Yuinougaeshi), ma visto che i ragazzini non conoscono questa usanza ho pensato che potesse essere usata nel momento in cui il demone di turno lanciava le onde demoniache che vengono poi catturate e restituite sotto forma di onde dell'amore dal Saint Crystal. Poi nei

primi episodi le tre guerriere brindano alla vittoria, ma se in un matrimonio si brinda con il vino o con lo spumante, visto che le protagoniste sono minorenni ho sostituito il vino con il latte.

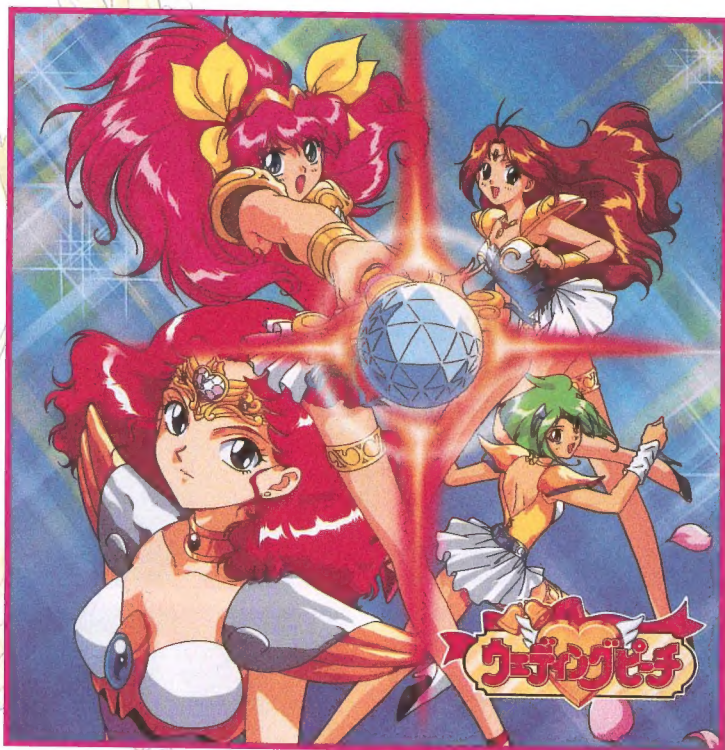
KM - Ha detto che nel progetto iniziale si parlava del mondo degli angeli e del mondo dei demoni. Perché nella serie animata questo aspetto non è stato molto sviluppato?

ST - Nella serie animata non volevo creare troppe situazioni differenti per non appesantire la storia, ed ero più interessato a descrivere la vita di tutti i giorni dei personaggi. Anche Yukawa (il regista della serie) era della mia stessa idea, così abbiamo pensato di dare meno spazio ai due mondi esterni alla Terra.

KM - Una volta che i demoni sono stati colpiti dalle onde dell'amore si capisce che diventano buoni, ma una volta scomparsi dove vanno a finire?

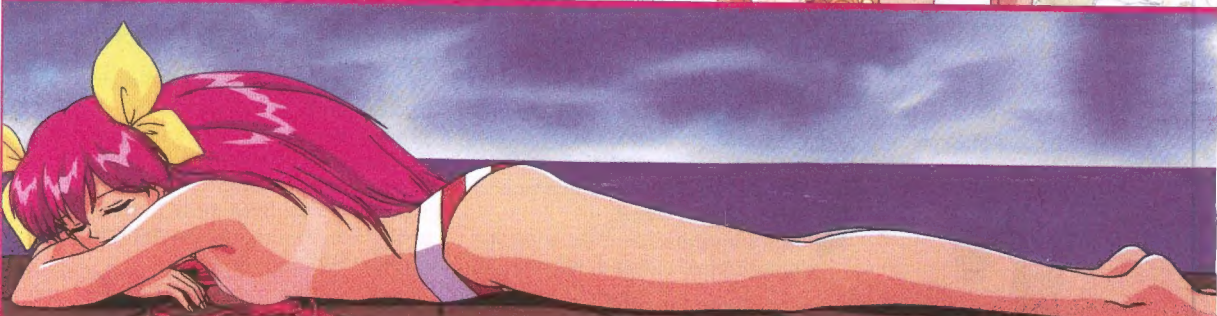
ST - I demoni colpiti dalle onde dell'amore fanno ritorno al loro mondo,

ma tengono segreto il fatto di essere diventati buoni e vivono nascosti per non essere perseguitati. Comunque questi non diventano buoni in assoluto, ma cominciano ad avere gli stessi sentimenti di un essere umano che racchiude sia il bene, sia il male.

KM - C'è qualche personaggio che è cambiato a causa del doppiaggio?

ST - Quando la doppiatrice di Peach (Kyoko Hikami) pronuncia la frase di presentazione del personaggio («...Gokigen Nanamedawa!») è molto diversa dall'immagine che avevo della voce di Momoko, ma mi ci sono abituato subito, e penso che alla fine sia stata fatta la scelta giusta.

KM - **Troviamo che sia molto divertente il modo di intercalare di Potamos con Mitaina. Com'è nata questa idea?**
ST - Questo personaggio è molto importante per la storia, e quindi la sua caratterizzazione è stata curata particolarmente; inoltre anche il produttore era convinto che non dovesse mancare nella storia e che dovesse essere presente in ogni episodio. Il modo di intercalare è stato studiato per farla apparire come una ragazzina viziata che pensa solo a se stessa e non le importa nulla di quello che la circonda. In realtà Potamos è molto diversa interiormente, e nonostante la sua freddezza finisce per innamorarsi di Yosuke.
KM - Qual è la cosa più importante che volevi fare con questa storia?
ST - E' difficile rispondere. Il tema conduttore di questa storia è l'amore puro, ma siccome in questi ultimi tempi è facile per una coppia prendere la decisione di sposarsi, io volevo creare alcune difficoltà ai due protagonisti in modo che il loro amore fosse messo alla prova; per questo mi sono ispirato a storie classiche quali Romeo e Giulietta o Vacanze Romane. Quelle due storie però non avevano un lieto fine, io invece ero più portato per un finale positivo sia per gli angeli, sia per i demoni. Comunque sia, sono stato molto contento di fare **Wedding Peach**, in quanto il tema iniziale della mia storia è rimasto invariato.

INTERVISTA A KAZUKO TADANO

(character designer)

Kazuko Tadano è sicuramente una delle più quotate charcter design del panorama animato giapponese. Il suo lavoro di debutto è stato per la serie **Chojukishin Dancougar**, ma il grande successo è giunto con la serie **Kingyo Chuiyo** e con la prima serie di **Sailormoon**.
Kappa Magazine - Quali sono le caratteristiche del disegno di Momoko?
Kazuko Tadano - Ho pensato che la protagonista di questa serie dovesse avere i capelli lunghi e indossare qualcosa di molto vistoso, e allora ho creato il grande fiocco che le lega i capelli.
KM - E' vero che nel progetto iniziale Momoko doveva avere i capelli biondi?
KT - Sì, in genere la protagonista di un cartone animato viene rappresentata con i capelli di quel colore perché piacciono a tutti, ma in questo modo sarebbe stata simile a molti altri personaggi. Gli altri membri dello staff mi consigliarono di farle i capelli rosa per via del suo nome, che in giapponese significa pesca (in Giappone le pesche sono rappresentate con il colore rosa).
KM - Anche Yuri e Hinagiku

Momoko Hanasaki/Wedding Peach

Data di nascita:	3 marzo
Gruppo sanguigno:	0
Altezza:	154 cm.
Peso:	40 kg.
Misure:	75, 57, 78
Materia preferita:	L'intervallo
Materia odiata:	Geografia
Cibo preferito:	Gelato
Colore preferito:	Rosa
Something Four:	Something Old
Oggetti magici:	Saint Miroire, Saint Operation, Saint Crystal
Prima trasformazione:	Wedding Beautiful Flower
Seconda trasformazione:	Wedding Change, Oironaoshi (cambio d'abito)! Angel Amour Peach
Attacchi:	Lovely Operation Tempete, Saint Miroir Bridal Flash, Wedding Yuinougaeshi (annullamento del dono nuziale), Saint Crystal Love For You, Saint Feather Impulse (OAV), Saint Grenade Critical Heart impact (OAV)

hanno delle caratteristiche particolari?

KT - Certo. E' necessario che i protagonisti di un cartone animato abbiano delle caratteristiche diverse per essere riconoscibili fra loro. Ognuna di loro ha la forma del viso diversa, Yuri ha i capelli lunghi e lisci perché è una ragazza buona e gentile, mentre per Hinagiku ho scelto i capelli corti perché ha un carattere più vivace e ha gli atteggiamenti da maschiaccio, anche se non troppo esagerati.

KM - Immagino che Scarlet sia stata creata successivamente: come hai studiato la sua caratterizzazione?

KT - Nella storia iniziale questo personaggio non era presente, quindi ho pensato a lungo a come avrei dovuto realizzarlo. Comunque ho fatto due disegni di prova, in uno aveva i capelli lunghi e nell'altro corti, e li ho fatti vedere agli altri membri dello staff perché mi dessero qualche consiglio. Alla fine per il taglio dei capelli si è optato per una lunghezza che era una via di mezzo fra i due disegni ed è stato scelto il colore rosso, anche se io avrei preferito che fossero neri.

KM - Hai avuto qualche difficoltà nel realizzare i personaggi maschili?

KT - Anche se prima di allora avevo sempre lavorato anche ai personaggi maschili, in quel periodo non ero molto abituata a disegnarli, e soprattutto mi era difficile disegnarli nudi. Poi ero abituata a disegnare personaggi forti, ma in **Wedding Peach** ci sono molti studenti, e quindi non erano richiesti corpi troppo muscolosi. Comunque sia, ho pensato di studiare meglio il corpo maschile.

KM - Come hai studiato il disegno della divisa scolastica di Momoko?

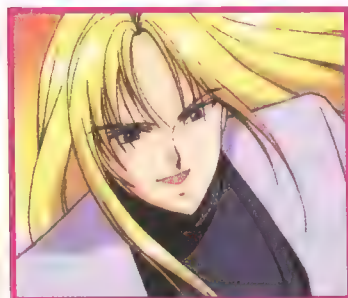
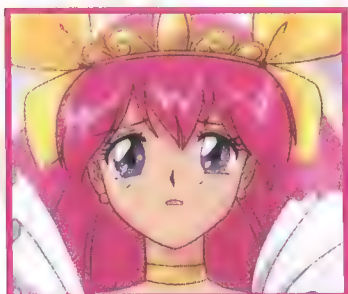
KT - Mi sarebbe piaciuto che la divisa scolastica mettesse in evidenza le forme dei personaggi, ma in Giappone non esistono divise con questo stile, anche perché sarebbero state troppo ammiccanti. Quindi ho deciso che la gonna dovesse essere molto corta, proprio come va di moda in questo periodo. Naturalmente al minimo movimento si sarebbero potute scorgere le mutandine, ma in animazione abbiamo fatto in modo che questo non accada spesso.

KM - E' stato difficile realizzare gli abiti da sposa?

KT - E' stato veramente complicato, perché non avevo a disposizione tantissime varianti per questo tipo di abito, ma la storia richiedeva che non fossero uguali fra loro, e allora ho giocato con i particolari per diversificarli. Un'altra limitazione era anche dovuta all'animazione, in quanto sarebbero stati troppo difficili da animare, e quindi avrei dovuto eliminare anche i vari effetti di trasparenza.

KM - L'abito da sposa di Hinagiku è sicuramente il più particolare.

KT - Anche per lei avevo studiato un abito lungo, ma il regista mi ha consigliato di diversificarlo dagli altri accorciandolo per

Da sinistra: Yuko Miyamura, Kyoko Hikami e Yukana Nogami rispettivamente doppiatrici di Hinagiku, Momoko e Yuri. Assieme formano il gruppo delle Furil, che eseguono le canzoni di Wedding Peach.

far vedere le gambe della ragazza. Io gli ho risposto che non avrebbe potuto combattere con quell'abito perché si sarebbe dovuto vedere sotto il vestito.

KM - E' vero che ha trovato difficoltà a disegnare la divisa da Fighter Angel?

KT - Sì, è vero, infatti non sono mai stata brava a disegnare le armature. Fortunatamente, però, in accordo con gli altri membri dello staff abbiamo deciso di non fare un'unica armatura, ma solo alcune parti in modo da non coprire completamente il corpo delle protagoniste.

Il risultato è stato soddisfacente, anche se io ero preoccupata per il personaggio di Hinagiku, che siccome ha i capelli corti ha la schiena scoperta, e questo poteva rendere il prodotto troppo erotico. Nonostante questo mio dubbio il disegno è stato comunque approvato.

KM - Credi che i tuoi personaggi siano troppo erotici?

KT - Non disegnando shojo manga, riesco a disegnare il corpo femminile in maniera più realistica rispetto a quelle produzioni, quindi anche i miei personaggi appaiono molto più reali. Perciò, se indossano gonne corte o vestiti succinti è facile che qualcuno possa pensare che i miei personaggi siano un po' erotici.

KM - Qual è la cosa più importante per il lavoro di character designer?

KT - La cosa più importante sono le proporzioni dei personaggi femminili. Nel campo dei cartoni animati ci sono tanti professionisti capaci di disegnare con estrema cura le proporzioni del corpo, e io ho cercato di imparare da loro il modo giusto per disegnare. Comunque penso che i disegnatori uomini siano molto più bravi delle donne in questo, anche perché credo che sappiano alla perfezione come sia un corpo femminile. Mi sono trovata molto bene a studiare con questi maestri, e ora penso di avere trovato un mio stile personale.

Il suo lavoro di debutto è stato **Maho No Pricess Minki Momo**; successivamente ha lavorato ad altre serie di grande successo come **Anime Sanjushi** (Dartagnian e i moschettieri del Re) e **Yaiba**, e per gli OAV **Genmu Senki Leda** e **Ushio e Tora**.

Kappa Magazine - Come mai ha incominciato a lavorare a questo progetto quando era già in fase di lavorazione?

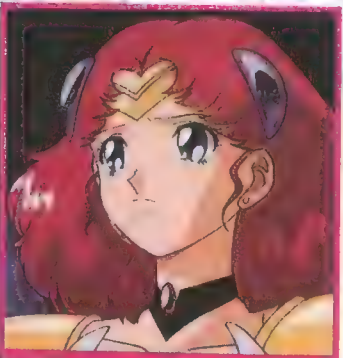
Yuri Tanima/Angel Lily

Data di nascita:	7 luglio
Gruppo sanguigno:	A
Altezza:	162 cm.
Peso:	45 kg.
Misure:	80, 57, 80
Materia preferita:	Inglese
Materia odiata:	Scienze
Cibo preferito:	Pudding
Colore preferito:	Azzurro
Something Four:	Something Blue
Oggetti magici:	Saint Lipliner, Saint Strahl
Prima trasformazione:	Wedding Graceful Flower
Seconda trasformazione:	Wedding Change, Oironaoshi (cambio d'abito)) Angel Prescience Lily
Attacchi:	Saint Lipliner Lily Rainbow, Otome no Hajirai Veil (velo della timidezza della ragazza), Saint Strahl Star Dust, Saint Final Wip (OAV)

Hinagiku Tamano/Angel Daisy

Data di nascita:	5 maggio
Gruppo sanguigno:	B
Altezza:	157 cm.
Peso:	45 kg.
Misure:	78, 55, 80
Materia preferita:	Ginnastica
Materia odiata:	Matematica
Cibo preferito:	Shabu Shabu e Sushi
Colore preferito:	Verde
Something Four:	Something Borrow
Oggetti magici:	Saint Pendule, Saint Tornade
Prima trasformazione:	Wedding Attractive Flower
Seconda trasformazione:	Wedding Change, Oironaoshi (cambio d'abito), Angel Courage Daisy
Attacchi:	Saint Pendule Daisy Blizard, Ai no Memorial Candle (Candele commemorative dell'amore), Saint Tornade Dreaming, Saint Rolling Boomerang (OAV)

Kunihiko Yuyama - Il soggetto della storia c'era già da molto tempo, ma la storia vera e propria è stata scritta nell'estate del 1994, mentre la versione animata è andata in onda nell'aprile '95, quindi, se la matematica non è un'opinione, ho iniziato questo lavoro sei mesi prima quest'ultima data. In quel periodo lavoravo già con Tomita a un altro progetto, e quando mi parlò per la prima volta di **Wedding Peach** mi chiese anche se volessi lavorare con lui per la realizzazione della serie animata, ma ancora non avevo alcuna idea di quale fosse la storia. Sapevo che Tomita stava lavorando a un soggetto per un manga e avevo letto da poco anche un suo libro, quindi decisi di accettare la sua proposta.

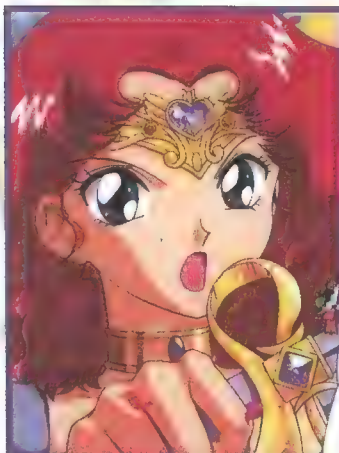
KM - Quali sono state le prime cose a cui ha pensato per la regia di questa serie?

KY - Per prima cosa ho cercato di pensare ai molti retroscena della storia, alle ambientazioni e a come sarebbero apparsi i personaggi. Di tutto questo lavoro ne è uscito un dossier molto voluminoso, ma molto utile perché la storia avesse un senso.

KM - Come sono nate tutte queste cose a cui hai pensato?

KY - Solo io conosco per intero tutta la storia, e nessuno degli spettatori la conosce al momento della messa in onda. La cosa più importante è che il mondo di Momoko e la realtà che vive nelle storie di tutti i giorni coincida con la realtà che vive anche il pubblico, ed è logico che in ogni episodio fosse ben chiara questa situazione. Per quanto riguarda il resto, non ha importanza se sia più o meno chiaro.

KM - Qual è stata la cosa più importante per la regia delle protagoniste della serie?

KY - Momoko è un personaggio neutrale e non troppo particolare il suo punto di forza è però il fatto che in ogni episodio cresce di esperienza. Yuri, invece, è sicuramente il personaggio più positivo, ma in alcune occasioni era necessario che si comportasse più istintivamente. Hinagiku, infine, è sicuramente un ragazzaccio, ma non ha un comportamento esageratamente maschile perché dopotutto è pur sempre una ragazza. Yuri è sicuramente il personaggio che mi piace di più, perché risulta molto più facile da rendere in animazione.

KM - Momoko è un personaggio molto buffo: è stato difficile renderla in animazione?

Scarlet Hoara/Angel Salvia

Data di nascita:	3 novembre
Gruppo sanguigno:	AB
Altezza:	162 cm.
Peso:	45 kg.
Misure:	83, 57, 85
Materia preferita:	Inglese e matematica
Materia odiata:	Giapponese e lettere classiche
Cibo preferito:	Pizza e lasagne
Colore preferito:	Rosso e viola
Something Four:	Something New
Oggetti magici:	Saint Pure Sword
Prima trasformazione:	Wedding Excellent Flower
Seconda trasformazione:	Wedding Change, Oironaoshi (cambio d'abito), Angel Passione Salvia
Attacchi:	Jonetsu no Cake Cut (Un appassionato taglio della torta), Saint Twin Sword

KY - Momoko non è affatto buffa! Essendo la protagonista della storia doveva avere molta più attenzione da parte mia, quindi ho dovuto pensare a lungo alla sua caratterizzazione. I suoi sentimenti sono sicuramente i più importanti per la riuscita della storia, e perciò ho dovuto curarli maggiormente.

KM - Perché hai deciso di affidare a giovani doppiatrici il ruolo dei personaggi principali?

KY - E' stato molto difficile scegliere le doppiatrici perché volevo che le loro voci fossero del tutto simili alle voci delle giovani studentesse. Quando scelgo una doppiatrice non posso pensare alla sua voce singolarmente, ma devo vedere come si accorda con quella delle altre; questo perché siano distinguibili anche quando parlano assieme. Comunque sono stato molto contento della scelta che ho fatto, perché ogni doppiatrice è maturata assieme al personaggio.

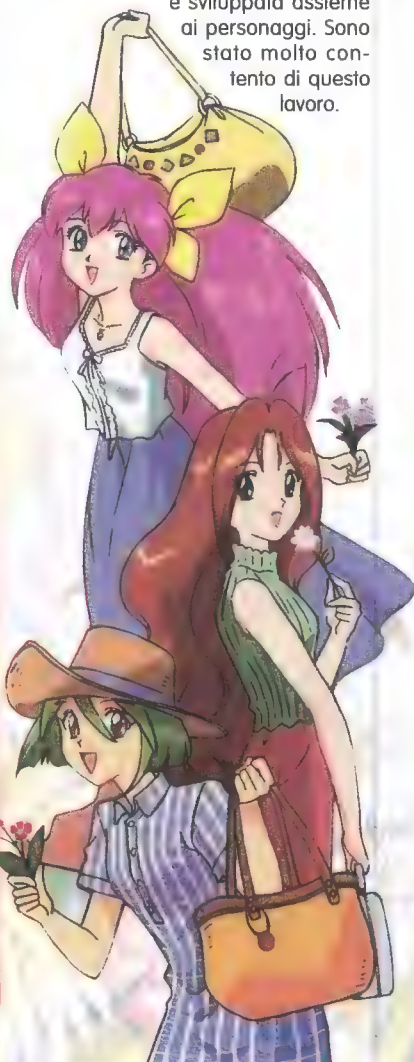
KM - Cos'è importante per il lavoro di un regista che si occupa di personaggi femminili?

KY - Ci sono molte cose di cui tenere conto, ma personalmente cerco di pensare a come debba essere la donna ideale, e che allo stesso tempo sia anche reale. In genere le donne hanno una doppia personalità, una negativa e una positiva, quindi ogni volta penso a questo particolare.

KM - E' stato difficile lavorare alle scene di combattimento?

KY - All'inizio abbiamo pensato che i Saint Something Four ci avrebbero creato parecchi problemi nella gestione delle sequenze, ma alla fine non è stato così perché siamo riusciti a trovare il modo giusto per realizzare le varie sequenze. Nella prima parte della storia Lily e Daisy hanno tecniche di difesa, mentre Peach d'attacco, e la difficoltà è stata nello studiare i momenti giusti in cui utilizzarle.

KM - Qul è stata la cosa più difficile nella realizzazione di questo lavoro?

KY - Niente. Abbiamo fatto tutta la lavorazione senza troppa fatica, anche se all'inizio è stato complicato gestire le informazioni che ho studiato nel dossier, ma alla fine la storia si è sviluppata assieme ai personaggi. Sono stato molto contento di questo lavoro.

Potamos/ Hiromi Kawanami

Potamos è un demone della famiglia Aqua dei demoni dell'acqua. Sotto le sembianze umane di Hiromi Kawanami, si iscrive alla scuola delle ragazze e cerca di portare via a Momoko l'amato Yosuke. Potamos si sente attratta dal ragazzo in quanto è la prima a percepire che lui fa parte dei demoni. Nell'arco degli episodi in cui appare, Potamos comincia a comprendere cosa sia l'amore e si dichiara a Yosuke prima di scomparire nel nulla dopo essere stata colpita dal Saint Crystal. Nell'episodio speciale, in cui la ragazza entra a far parte degli angeli dell'amore, si trasforma in Fighter Angel al grido di «Angel Crazy Potamos!». La voce giapponese di Potamos è di Mitsuishi Kotono (la doppiatrice di SAILORMOON), che la fa assomigliare caratterialmente a Usagi (Bunny) portata però all'eccesso.

KAPPA

SHOJO KAKUMEI UTENA

Soap, Giappone, 1997
© Saito Chiho/ Be Papas/Shogakukan
Shogakukan, 192 pgs, ¥ 407

In Giappone è già diventato il fenomeno televisivo dell'anno, colmando nei cuori dei telespettatori il vuoto lasciato dalla scomparsa della seguitissima *Sailor Moon*. **Shojo Kakumei Utena**, come negli ultimi anni accade regolarmente, è un prodotto che non può non piacere al grande pubblico dato che la sua realizzazione è stata interamente ragionata 'a tavolino', una tendenza che oramai in Giappone sta diventando un abitudine. Da qualche anno a questa parte, infatti, un nuovo modo di fare animazione si è fatto largo a spintoni nell'iter della produzione animata nipponica: si possono contare ormai sulla punta delle dita le opere realizzate per velleità artistiche o per amore di un determinato personaggio. Le regole da seguire adesso sono quelle dettate dal mercato. L'animazione non è più fine a se stessa, ma entra a far parte di un complicato giro d'affari [illegible] tocca contemporaneamente più media. Quasi tutta l'animazione realizzata in questi ultimi anni nasce infatti da progetti studiati appositamente per convogliare in un'unica direzione gli sforzi di produttori di videogiochi, di modellini e – in ultimo – anche l'editoria a fumetti. Tantissimi sono i precedenti illustri di questa nuova tendenza del mercato, primo fra tutti *Saint Seiya* (nato in un periodo in cui di regola erano le serie animate a prendere spunto dal fumetto), che nasceva come linea di giocattoli per poi sfociare contemporaneamente in fumetto e animazione. Vittima più recente di questa nuova politica è la stessa *Sailor Moon*, che si è vista proiettare nell'Olimpo delle serie più seguite da entrambi i sessi, riscuotendo un successo [illegible]. Prima di *Sailor Moon* nessuno *shojo manga* aveva ricevuto un trattamento simile, [illegible] e non aveva mai goduto di grandi consensi. **Utena** nasce appunto sulla base di questi nuovi parametri, con l'intento di accalappiare la stessa fascia di pubblico della serie di Naoko Takeuchi. Anche in **Utena** una grossa componente della storia è basata sul combattimento, e la caratterizzazione della protagonista [illegible] la conflittuale Oscar di Versailles [illegible]. La storia è comunque intrigante, e invoglia a essere letta fino alla fine. **BR**

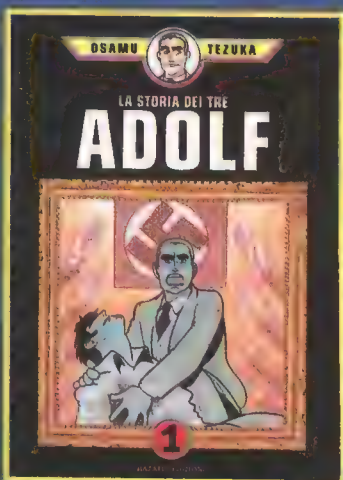
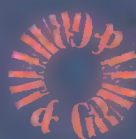
LA STORIA DEI TRE ADOLF

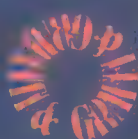
Drammatico, Giappone, 1996
© Tezuka Productions
Hazard, 268, lire 20.000

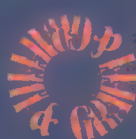
Rileggiamo la storia. O forse, leggiamola per la prima volta secondo i principi morali che dovrebbero (il condizionale è purtroppo d'obbligo) condannare l'intolleranza e il razzismo. Diamo spazio, per una volta, ai valori. Partiamo da un presupposto tanto fantapolitico quanto affascinante (Hitler era ebreo), entriamo nella Seconda Guerra Mondiale con gli occhi di un innocente (il narratore Sohei Toge), godiamoci l'opera che il maestro Osamu Tezuka ha scritto e disegnato a pochi anni dalla morte, testimonianza di come anche i manga possano essere straordinarie opere d'autore. Editrice italiana di Lorenzo Mattotti, la Hazard pecca d'orgoglio nel lasciare le onomatopee in giapponese (privandoci degli urli della folla di fronte all'implacabile dittatore), ma confeziona un volume qualitativamente ineccepibile per stampa e confezione. **La storia dei tre Adolf** è la biografia romanzata di Hitler, di un panettiere ebreo e del figlio del console tedesco a Kobe, ma è soprattutto la storia di una rivelazione che sconvolgerebbe il mondo. Il tutto, in cinque volumi. **MDG**

WEDDING PEACH

Commedia, Giappone, 1994
© Yazawa/Tomita/Tenyu/ Shogakukan
Shogakukan, 192 pgs, ¥ 390

Anche se questa serie a fumetti è terminata da un pezzo (6 volumi complessivi), noi ve la presentiamo ugualmente. La storia di questo *shojo manga* segue fedelmente quella della serie animata, tranne per qualche particolare che riguarda soprattutto la caratterizzazione dei personaggi e per una maggiore attenzione su alcune situazioni che nella serie sono un po' marginali, come per esempio la storia d'amore fra Uragano e la mamma di Yosuke. In coda alla storia, ci sono inoltre vari episodi autoconclusivi con avventure alternative delle protagoniste, tutte slegate dalla storia principale. Nonostante sia uno *shojo manga*, questo fumetto è disegnato dal bravo Nao Yazawa, ma la cosa non ha comunque molta importanza dato che non è l'unico uomo a disegnare fumetti per ragazze. Ci sono stati anche nomi illustri che hanno prestato il loro disegno a questo genere, per esempio Leiji Matsumoto, Kaoru Shintani e addirittura Katsuhiro Otomo. [illegible] comunque [illegible] po' è il cambio di stile: con l'inizio della serie televisiva (il manga era iniziato qualche mese prima), i disegni sono stati infatti adeguati e sono stati aggiustati alcuni particolari, quali costumi e acconciature dei person[illegible]. In definitiva, non si può certo considerare [illegible] un capolavoro, [illegible] **AP**

SUPER-ROBOT DENSETSU SUNRISE ROBOT HEN I

CD-ROM, Giappone, 1996
© 1996 Sunrise - Sotsu Agency/Bandai
Bandai, Windows e Macintosh, ¥ 8.800

SUPER ROBOT DENSETSU TOEI ROBOT HEN

CD-ROM, Giappone, 1996
© 1997 Toei/Bandai
Bandai, Windows e Macintosh, ¥ 8.800

Ancora una volta il CD-ROM si dimostra un ottimo supporto su cui archiviare e poi consultare velocemente informazioni enciclopediche. In questo cofanetto, recentemente commercializzato dalla Bandai, è racchiusa la storia di quella che potremmo considerare la seconda generazione dell'animazione robotica giapponese (considerando naturalmente come prima quella di **Grendizer** & Co).

Il cofanetto si compone di due libri cartonati che altro non sono che la confezione dei due CD-ROM. Il primo è dedicato ai robot della Sunrise, e attraverso il Main Menu si può accedere a quattro sezioni che compongono l'anima centrale del CD. La prima sezione principale fornisce l'accesso ad altri dodici 'sottomenu' che elencano uno a uno i robot presentati nel disco: **Zambot 3**, **Daitarn 3**, **Gundam**, **Tryder G7**, **Daioja**, **Xabungle**, **Dunbine**, **Vifam**, **L-Gaim**, **Z Gundam**, **Gundam ZZ** e per finire **Dragonar**. Cliccando su ognuno di essi si accede a un nuovo 'sottomenu' che ci mostra in tre sezioni gli schizzi preparatori e i disegni meccanici del robot e dei suoi comprimari, mentre nell'ultima sottosezione è disponibile l'elenco episodio per episodio e uno breve scheda narrata sulla trama della serie. La seconda sezione principale dà accesso a soli quattro 'sottomenu', che complessivamente propongono il confronto tra tutti e dodici i robot, prima alla stregua di schede segnaletiche, poi attraverso il confronto diretto dei meccanismi. Nella terza sezione principale, finalmente a colori (le altre sezioni sono composte esclusivamente da disegni o spaccati in bianco e nero), è rappresentato il sistema solare. Cliccando su ogni singolo pianeta viene evidenziato il suo coinvolgimento con una o più serie televisive. Cliccando in una determinata zona dello schermo si può inoltre accedere alla cronistoria, anno per anno, dell'universo che fa da teatro alla fiction Sunrise. La quarta e ultima sezione principale presenta anno per anno le serie realizzate dalla prolifica casa di produzione, anche se solo dal 1977 al 1987 (il decennio successivo sarà sicuramente trattato nella seconda parte, non ancora disponibile in Giappone).

Per la realizzazione del secondo CD-ROM che completa il cofanetto è stato naturalmente seguito lo stesso schema di base, anche se complessivamente risulta molto più ricco sia dal punto di vista del colore, sia per l'inserimento di intere sigle animate, completate dal tema musicale originale (cosa che nel CD precedente è assolutamente e ingiustificatamente assente). Al posto della cronologia anno per anno delle serie, la sezione quattro del menu principale è dedicata al modellismo: vengono presentati i modellini usciti sul mercato e prodotti dalla Bandai di **Combattler V**, **Voltus V**, **Daimos**, **Daltanious**, **God Sigma**, **Golion** e **Dairagger XV**.

Il prodotto è complessivamente una delusione: in primo luogo risulta assolutamente superficiale, nonostante le potenzialità che offre un supporto come il CD-ROM, e come se non bastasse il risultato non soddisfa le aspettative. Più che a un archivio di notizie utili, questo cofanetto assomiglia maggiormente a una sorta di catalogo. Anche l'inserimento del gadget, che consiste in due modellini di metallo raffiguranti **Daitarn III** e **Zambot III** (nella prima confezione) e **Combattler V** (nella seconda), sembra quasi un iniquo bilanciamento per un prodotto che si presenta sul mercato a prezzi per nulla competitivi. **BR**

MANGA CD-ROM CLUB VOL. 5 CANDY CANDY 1

CD-ROM, Giappone, 1996
© 1996 Yumiko Igarashi/Kyoko Mizuki/Yojigen/Game Bank
Game Bank, Windows e Macintosh, ¥ 2.900

La nascita del CD musicale ha reso obsoleto l'uso delle audiocassette. Quando Man-Ray inventò la fotografia, però, essa non si sostituì alla pittura, come temevano gli artisti di inizio secolo: il fumetto in CD-ROM si colloca così in maniera del tutto parallela alla stampa su supporto cartaceo. Diverse case editrici hanno scelto di riproporre al pubblico vecchie e nuove glorie, e chi più di **Candy Candy** si meritava un'edizione del genere? Il disco gira sia su Windows sia su Macintosh: basta lanciare l'icona con il viso di Candy e la sigla musicale ha inizio, accompagnata da una galleria di splendide illustrazioni (pochissime inedite) dell'autrice. Il disco si divide in due sezioni e raccoglie le prime 840 pagine del manga. Con l'utilizzo del mouse è possibile sfogliare l'albo e ingrandire vignetta per vignetta. Diversi suoni accompagnano la lettura e creano una blanda atmosfera. Alcune tavole, le più significative sono riprodotte in nero e rosso, o addirittura in quadricromia. Sempre attraverso il mouse si può accedere a un 'sottomenu': nella prima sezione l'autrice ci parla dei suoi personaggi in un'intervista filmata, nella seconda troviamo lo schema delle relazioni interpersonali dei personaggi ('cliccando' sull'immagine di ognuno di loro è possibile approfondire i vari profili). La sezione successiva è dedicata ai luoghi: la Casa di Pony, casa Legan, casa Andrew e il collegio (cliccando sulle icone si accede sempre agli approfondimenti). Due cartine geografiche (Inghilterra e America) ci mostrano i luoghi e gli spostamenti della nostra orfanella, e il CD-ROM si chiude con tre immagini: un istantanea sulle edizioni europee del manga (Fabbri compresa), una sui gadget e una sulle edizioni asiatiche. Carino, ma troppo povero per le potenzialità che offre questo supporto! **BR**

KAPPA
- MAGAZINE -
NUMERO SESSANTANOVE

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese (ma non solo)
NUMERO SESSANTANOVE

Presenze - "Takase Maho no Irai"
da Shinrei Chosashitsu Office Rei vol. 1 - 1996

Sorelle - "Ijiwaru Onesama"
da Aa! Megamisama vol. 13 - 1996

L'ultima possibilità - "Tatta Hitotsu no Saeta Yarikata"
da "Calm Breaker" vol. 3 - 1997

COPERTINA: Foto di gruppo movimentata per i protagonisti di **Calm Breaker** © Masatsugu Iwase/Kodansha
BOX: Wedding Peach © Shogakukan

SAYONARA SENSEI

Un fax, così come un telegramma, porta solitamente con sé notizie buone o cattive. Quando arriva dal Giappone, poi, l'attesa si fa più grande, poiché ci sono spesso in gioco enormi interessi, contratti da firmare, titoli da ottenere per il varo di importanti novità. Questa volta, però, la firma in calce al fax non era di un editore straniero, ma di un amico che si è da tempo trasferito a Tokyo per lavorare come animatore negli studi della Tatsunoko. Se non fosse stato per Roberto Ferrari forse non sapremmo ancora della scomparsa di due maestri del panorama giapponese, perché la grandezza delle loro opere non è evidentemente proporzionale ai chilometri che separano i nostri due paesi. E così ci facciamo carico noi per la stampa italiana, quella ovviamente non specializzata, di ricordare i loro nomi e le loro storie, che un posto tanto caro hanno già nel cuore di noi fan. Kazuya Kondo e Shotaro Ishimori si sono spenti in un freddo gennaio di fine millennio, non più giovanissimi ma mai abbastanza vecchi per regalare nuove emozioni. Il primo, figura di spicco degli Studi Ghibli di Hayao Miyazaki e Isao Takahata, ci ha lasciato lo scorso 25 gennaio a soli 47 anni, mentre il maestro del fumetto giapponese se n'è andato qualche giorno più tardi, ultrasessantenne.

Un autore superstizioso, Shotaro Ishimori (si era ribattezzato Ishinomori perché il numero di segni che occorrono per scrivere il suo cognome porta sfortuna), che ha dedicato davvero tutta la vita al lavoro. Chi non ricorda **Cyborg 009**, la sua serie indubbiamente più famosa? Il ragazzo superveloce, il bebé telepate, il nasuto uomo volante, il forzutissimo pellerossa, la ragazza che può vedere a distanze incredibili, l'arsenale umano, il grassone sputafiamme, l'uomo di colore in grado di respirare sott'acqua e il calvo mutaforma formano ancora oggi, a trent'anni esatti dal loro debutto animato, uno dei team più innovativi nel campo della fantascienza giapponese. Ma per ricordare l'umanità del maestro scomparso non ricorreremo ai suoi successi come la 'detective story' **Sabu to Ichi Torimonohikae**, **Hela supergirl** (che lo ha visto debuttare come sceneggiatore televisivo), **Ryu, il ragazzo delle caverne**, **Chobin, il principe stellare** o **Genmataisen** (i cui personaggi sono stati ridisegnati per l'animazione da Katsuhiro Otomo), quanto piuttosto a uno special della Toei Doga trasmesso in Giappone nel 1981 e purtroppo inedito nel nostro Paese. **Bokura Mangaka Tokiwaso Monogatari** (Noi che facciamo fumetti: la storia di Tokiwaso) ci riporta al 1953, quando Hiroo Terada, il duo Fujiko Fujio, Shotaro Ishimori e Fujio Akatsuka, alcuni tra i più noti fumettisti del Giappone del dopoguerra, convivevano in uno stesso appartamento, perennemente perseguitati dalla mancanza di denaro, ma spinti da un entusiasmo che ha permesso loro di superare ogni difficoltà, sino a diventare dei grandi *mangaka* (maestri nell'arte dei manga).

Se Shotaro Ishimori – nonostante le tante incursioni negli anime – passerà alla storia per le sue opere a fumetti, Kazuya Kondo sarà invece ricordato per quanto ha saputo dare al cinema d'animazione giapponese. Una scomparsa che lascia un vuoto nei fan, ma anche in tanti amici e colleghi, a cominciare da Hayao Miyazaki, con cui aveva lavorato sin dai tempi di **Anna dai capelli rossi**. Tra i suoi tanti lavori ricordiamo la direzione artistica di **Sakuga Kantoku**.

Forse ai nostri lettori più giovani i nomi di questi autori suoneranno lontani, così come i titoli delle loro storie più famose. Si guarda sempre alle nuove generazioni, si dà la caccia alle novità, senza pensare che se non ci fossero stati i maestri del passato, probabilmente i disegnatori di fumetti di oggi non avrebbero maturato uno stile così piacevole e innovativo. Se questi grandi autori non avessero dato alla luce alcune delle più belle opere del panorama internazionale, probabilmente i manga sarebbero oggi qualcosa di diverso. E magari non ci piacerebbero neppure.

Kappa boys

«Coraggio, il meglio è passato»
Ennio Flaiano

Oh, Mia Dea! di Kosuke Fujishima
SORELLE

TRRRRRRR

CIAO, SKULD!
BENTOR-NATA!
CIAO, SOREL-LINA!
GRAN-DE!
TI HO COMPRATO UN GELATO!
LA TROVO VERAMENTE IN FORMA...
CARA SOREL-LINA...
MH...

SARÀ COSÌ DIVERTENTE...
...ANDARE IN BICICLETTA?

VEDIAMO... AZIONANDO QUESTI PEDALI...
...LA CATENA TRASMETTE LA FORZA MOTRICE ALLA RUOTA POSTERIORE...

MMM...
QUESTA LEVA, INVECE, SE TIRATA...

...AZIONA UN FRENO... CHE SI TROVA QUI!

MECCANICA SEMPLICE, MA MOLTO PRATICA!
QUESTA GIUNTURA NON È MOLTO FUNZIONALE... SAREBBE DA MIGLIORARE...
A-HA... GRAZIE A QUESTA CURVATURA GLI SCOSSONI VENGONO AMMORTIZZATI...
NOTO CHE INVECE DI UN AMMORTIZZATORE È DOTATA DI UNA MOLLA SOTTO LA SELLA...

DICIA-MO CHE VORRESTI MA NON PUOI...

...DATO CHE TU NON SAI ANDARE IN BICICLETTA!

UGH!
COSA...

COSA VORRESTI DIRE?! FORSE TU SAI ANDARE IN BICICLETTA, URD?!
MI SEMBRA OVVIO!
NULLA E' IMPOSSIBILE PER ME!

BUGIARDA! STAI MENTENDO!
QUANTO SCOMMETTI CHE CI RIESCO?
TI DARO' IL GELATO CHE MI HA COMPRATO LA SORELLINA!

TRRRRRR

E' EVIDENTE CHE SOLO CERTA GENTE NON SA FARE UNA COSA COSI' SEMPLICE...
GNIK
COSA?!

AH, SI'?
BE-NE...
BE', IO CI RIESCO! E' FACILISSIMO ANDARE SU QUEL TRABICCOLO!

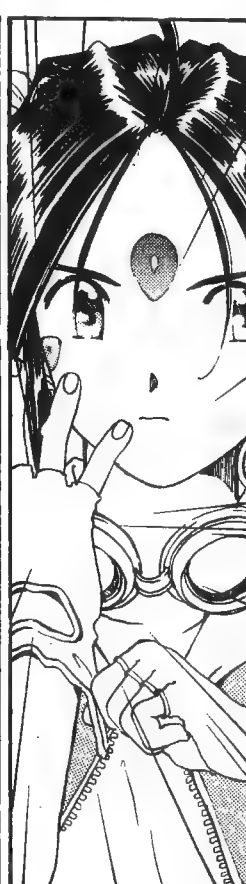
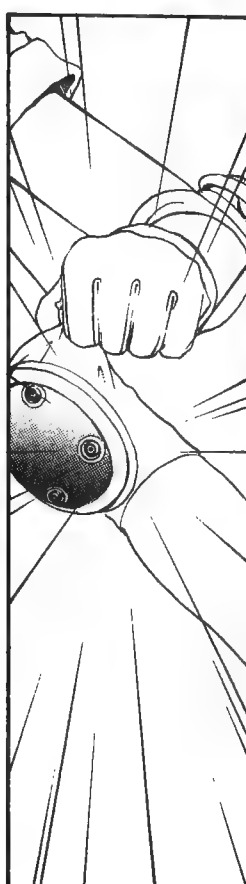
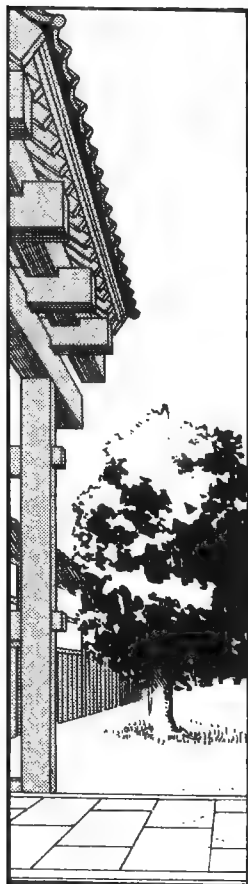
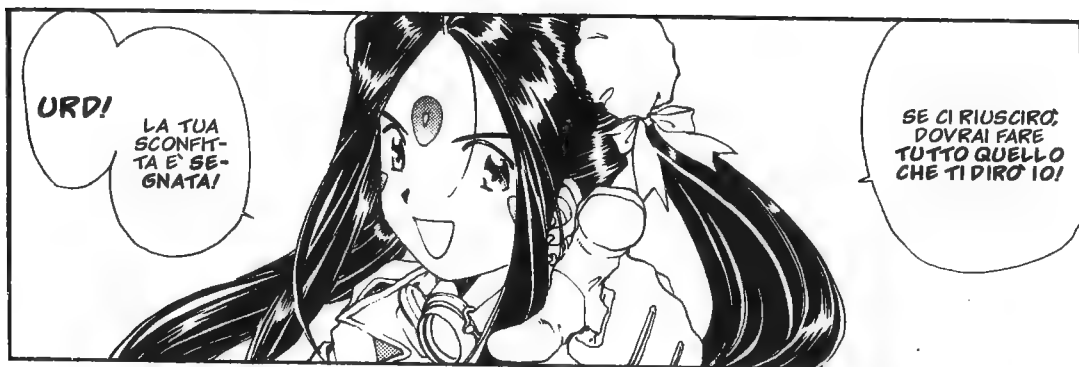
...E SE VINCO DOVRAI FARE TRE GIRI DEL QUARTIERE IN TRICICLO!
IO SCOMMETTO CHE NON CI RIUSCIRAI...

MA PERCHE' CAPITANO TUTTE A ME?!
DONNG
ACCIDENTI! MI HA FREGATO DI NUOVO!

CERTO, PER TE E' COMODA PRENDERLA COSI' ALLA LEGGERA!
NON C'E' IN BALLO IL TUO ONORE! IO RISCHIO DI PERDERE LA FACCIA, INVECE!
BASTERA' CHE TU FACCIA QUALCHE PROVA, E VEDRAI CHE...

ANCH'IO VOGLIO VENIRE IN BICICLETTA ASSIEME A TE, SKULD!
CI ESERCITEREMO INSIEME!
OH, GRAZIE, SORELLINA!
MA CHE...?
CON BELLDANDY DALLA MIA PARTE, NIENTE POTRÀ FARMI DEMORALIZZARE!
ORMAI È COME SE AVESSI GIÀ VINTO LA SCOMMESSA!
AHAHAHAHAH
RIPUGNANTE...

SE CI RIUSCIRÒ, DOVRAI FARE TUTTO QUELLO CHE TI DIRÒ IO!
URD!
LA TUA SCONFITTA È SEGNATA!

IO SCHERZAVO! NON DIRMI CHE QUESTA...
SAREBBE DAVVERO ANDATA IN TRICICLO SE AVESSE PERSO?

INIZIAMO CON CALMA, SKULD...
VA BENE!
NON TI PREOCCUPARE! TI TERRÒ IN EQUILIBRIO IO!
D'ACCORDO!
KEIICHI... QUELLA MANO...
EHI, CALMA...
IO NON HO BISOGNO DI ALCUN SOSTEGNO!
RICORDATI SEMPRE, KEIICHI...

EHI!
...CHE SKULD E' UN GENIO!

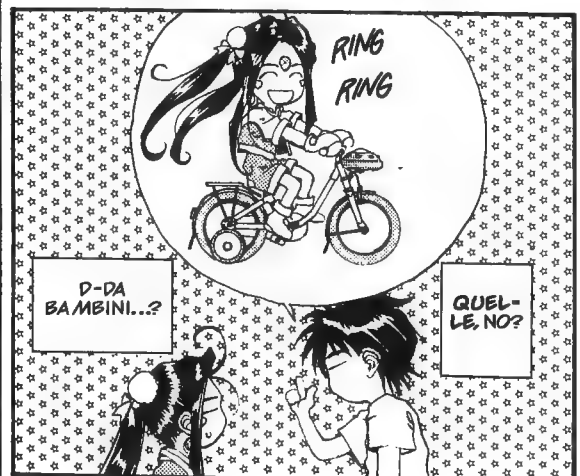
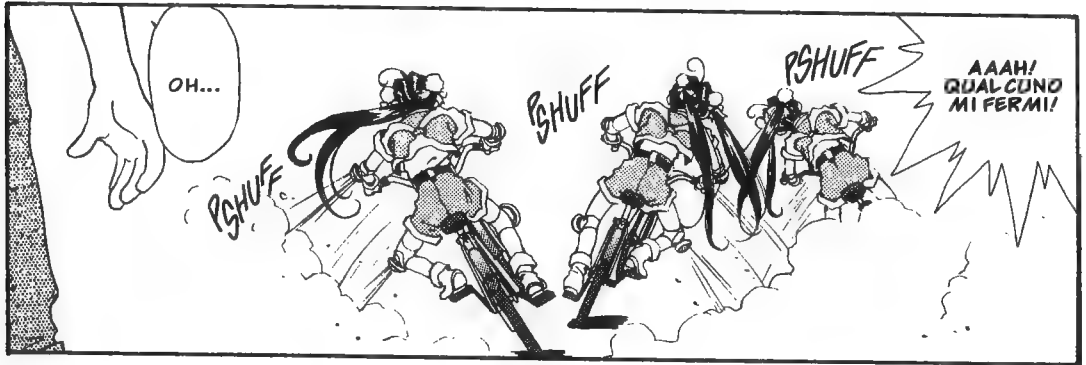
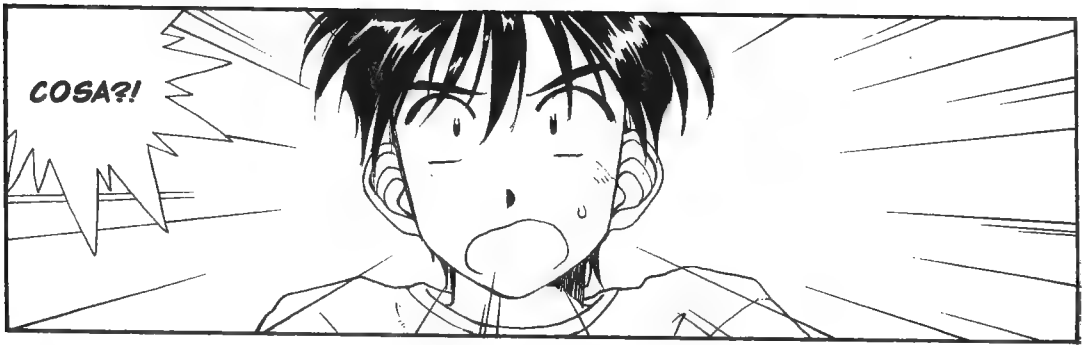
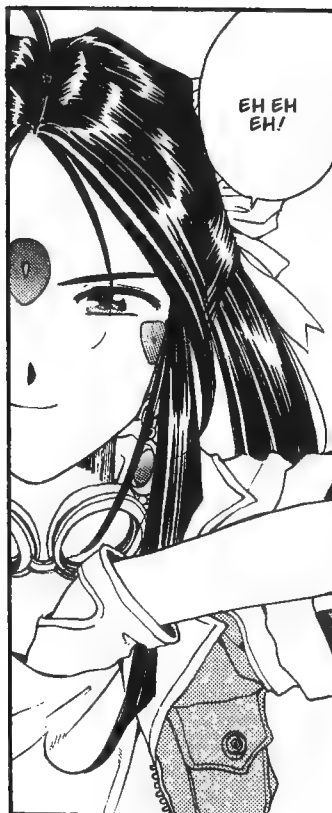
ARGH!
HOP!
GNIKA GNIKA RATTLE
ECCO, LO SAPEVO!
NON TI AVEVO DETTO CHE NON MI SERVIVA ALCUN SOSTEGNO?!
SKULD SPECIAL ACTIVE PROTECTOR!
PSSSHUFFF

COSA?!

OH...
PSHUFF
PSHUFF
PSHUFF
AAAH! QUALCUNO MI FERMI!

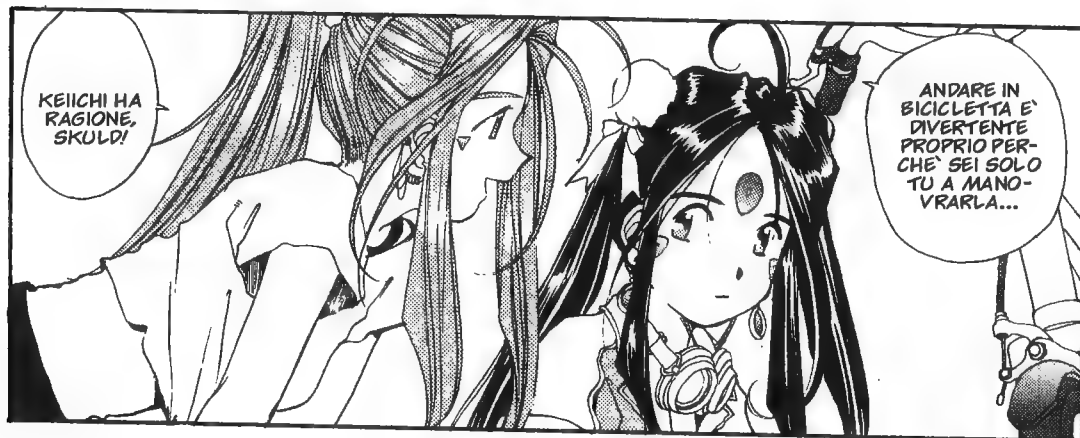
HANF!
UFF!
BE', A QUANTO PARE SONO TROPPO POTENTI PER QUESTA SITUAZIONE...

PROPONGO DI APPLICARE DUE SEMPLICI ROTELLE AUSILIARIE!
MA CERTO! QUELLE DELLE BICI DA BAMBINI!

RING
RING
D-DA BAMBINI...?
QUELLE, NO?

EH EH EH!

ESATTA-MENTE CIÒ CHE VEDI!
COSA STAI FACENDO?

CHISSÀ PERCHÉ NON CI HO PENSATO PRIMA?
APPLICANDO UNO STABILIZZATORE GIROSCOPICO LA RENDERÒ AUTOSTABILIZZANTE!

SÌ, MA COSÌ NON SAREBBE PIÙ UNA BICICLETTA!
UN BEL MOTORE RISOLVEREBBE IL PROBLEMA...
ORA CHE CI PENSO, IN SALITA POTREBBE ESSERE DURA...

ANDARE IN BICICLETTA È DIVERTENTE PROPRIO PERCHÉ SEI SOLO TU A MANOVRARLA...
KEIICHI HA RAGIONE, SKULD!

A VOLTE E` IMPETUOSO... A VOLTE CALMO...
GRAZIE ALLA BICICLETTA PUOI CONVERSARE CON IL VENTO CHE PASSA TRA I TUOI CAPELLI...
...MA PUOI IMPARARE A CONOSCERLO DALLA VOCE...
A SECONDA DELLE STAGIONI E` SEMPRE DIVERSO...
PUOI DIALOGARE CON IL MONDO SENZA ESSERE DISTURBATA DA ALCUN RUMORE...
...ASSIEME AL VERDE E ALLE NUVOLE CHE SCORRONO TUTT'INTORNO A TE...

E' PER QUESTO CHE AMO ANDARE IN BICICLETTA...

OOOHHH

HAI...
...HAI RAGIONE, SORELLINA! LA PENSO ANCH'IO COSì!
OH... MI ERO INCANTATO...
DAVVERO? ALLORA CORAGGIO!

EHI, KEIICHI! COSA FAI LI' IMBALSAMATO?!
REGGIMI LA BICI DAL SELLINO!
UH... VA BENE...

EHI! HO DETTO IL SELLINO! NON APPROFIT-TARTENE!

GUARDA CHE NON HO MOLTO SPAZIO PER APPOGGIARE LA MANO!

PER CUI, ORA GUARDA AVANTI E GUIDA CON ATTENZIO-NE!

GUARDA CHE TI TENGO D'OCCHIO, SAI?!

BENE COSÌ! PEDALA CON PIÙ CALMA!

NGH...

CERCA DI RILAS-SARTI!

HANF
HUH
CHISSÀ SE ADESSO...?

PRO-VIA-MO...

AIUTO, SOREL-LINA!

S-SO-RELLINA!

OW...
EHI...

AAH!

L-LA MIA SOREL-LINA...
N-NON MI HA AIUTA-TO...

TI SEI FATTA MALE?!

VIENI! PROVIA-MO UN'ALTRA VOLTA!
OH, ME-NO MALE... SEMBRA CHE NON TI SIA FATTA NUL-LA...

UH?
CERCA DI REGGERMI MEGLIO, LA PROSSIMA VOLTA!

ECCO... ADESSO SI METTERÀ A PIANGERE...
SCUSA... FORSE HO LASCIATO LA PRESA UN PO' TROPPO PRESTO...

NO... DEV'ESSERE STATA SOLO UNA MIA IMPRESSIONE...
VA BENE...

OKAY!
FARÒ MEGLIO, STAVOLTA! VEDRAI CHE CE LA FAREMO!

KEIICHI...

MMM...
BE'...

SÌ, DEV'ESSERE STATO UNO SBAGLIO...

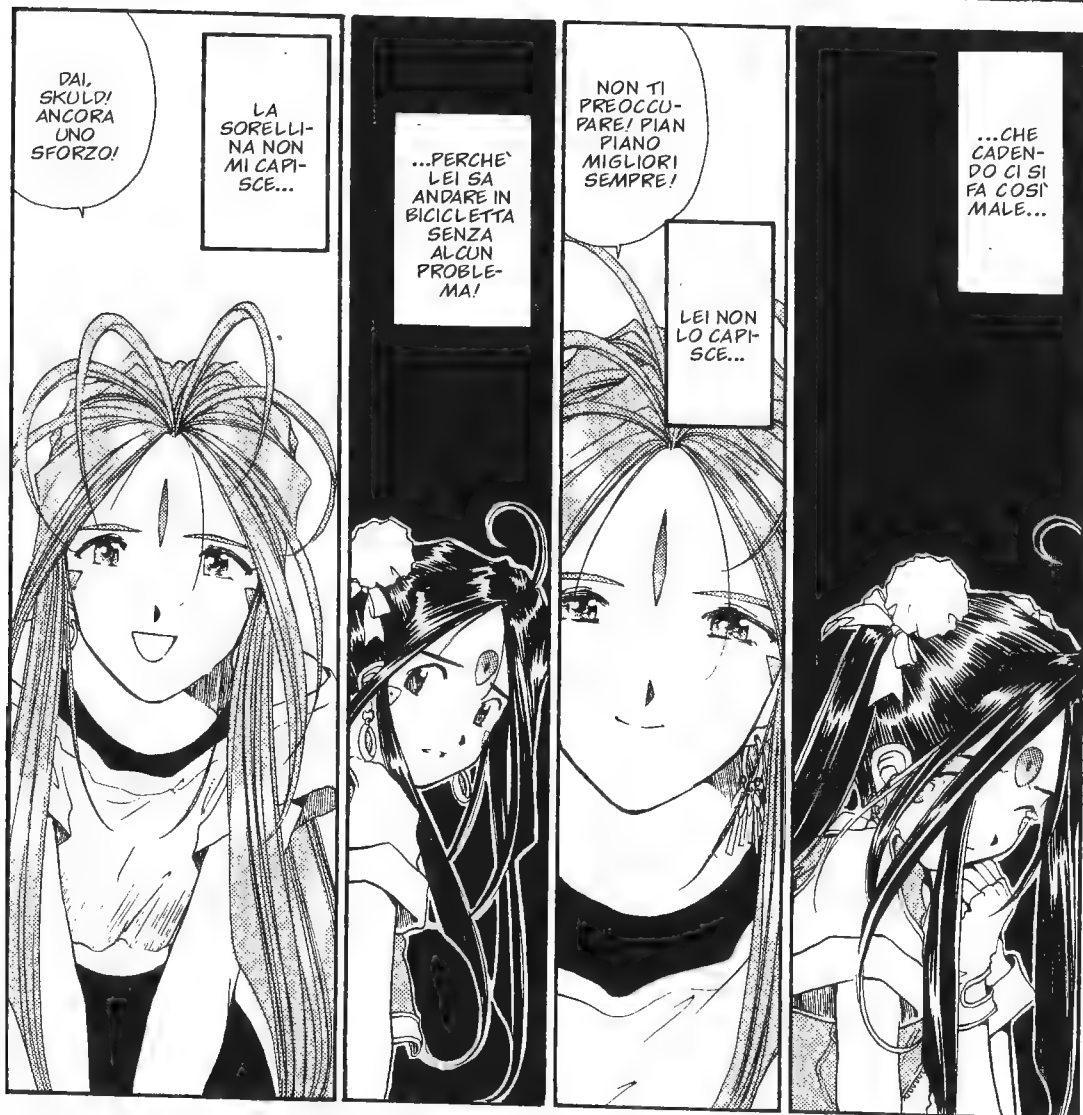
PROBABILMENTE NON HA FATTO IN TEMPO...

SARÀ STATO UNO SBAGLIO...

OH...

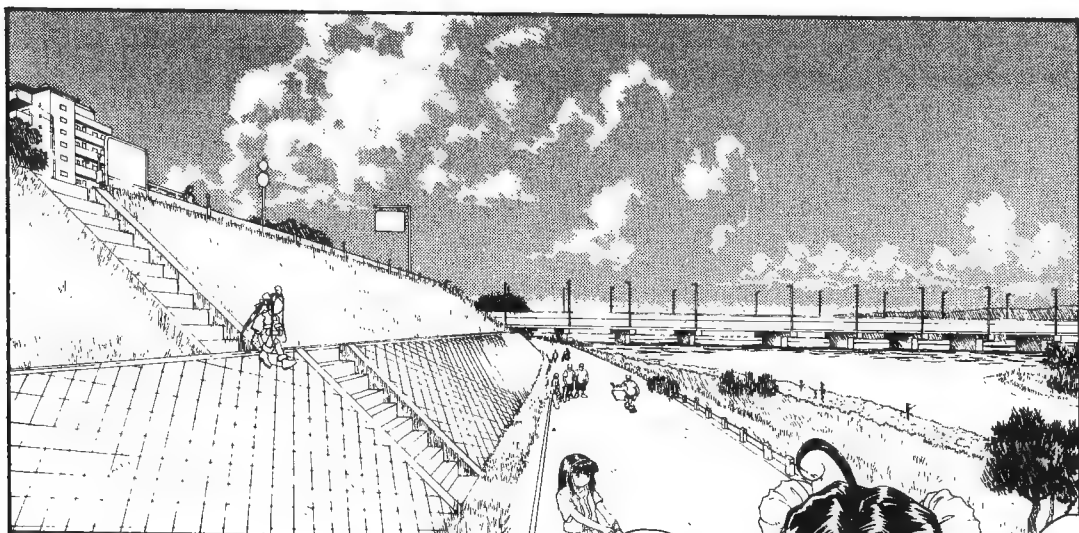
...NO!

NON È COSÌ!

COME TEMEVO... LA MIA SORELLINA...
HANF
HANF
...NON MI HA AIUTATO NEANCHE STAVOLTA!

DAI, SKULD! ANCORA UNO SFORZO!
LA SORELLINA NON MI CAPISCE...
...PERCHE` LEI SA ANDARE IN BICICLETTA SENZA ALCUN PROBLEMA!
NON TI PREOCCUPARE! PIAN PIANO MIGLIORI SEMPRE!
LEI NON LO CAPISCE...
...CHE CADENDO CI SI FA COSI` MALE...

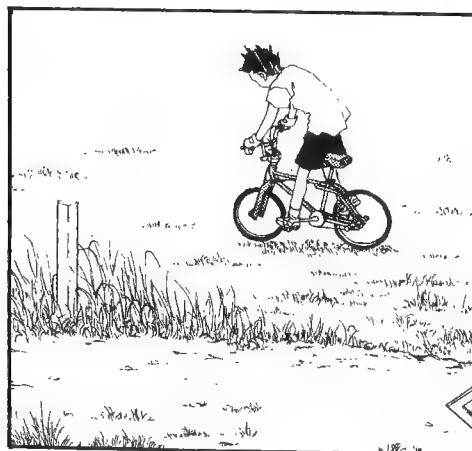
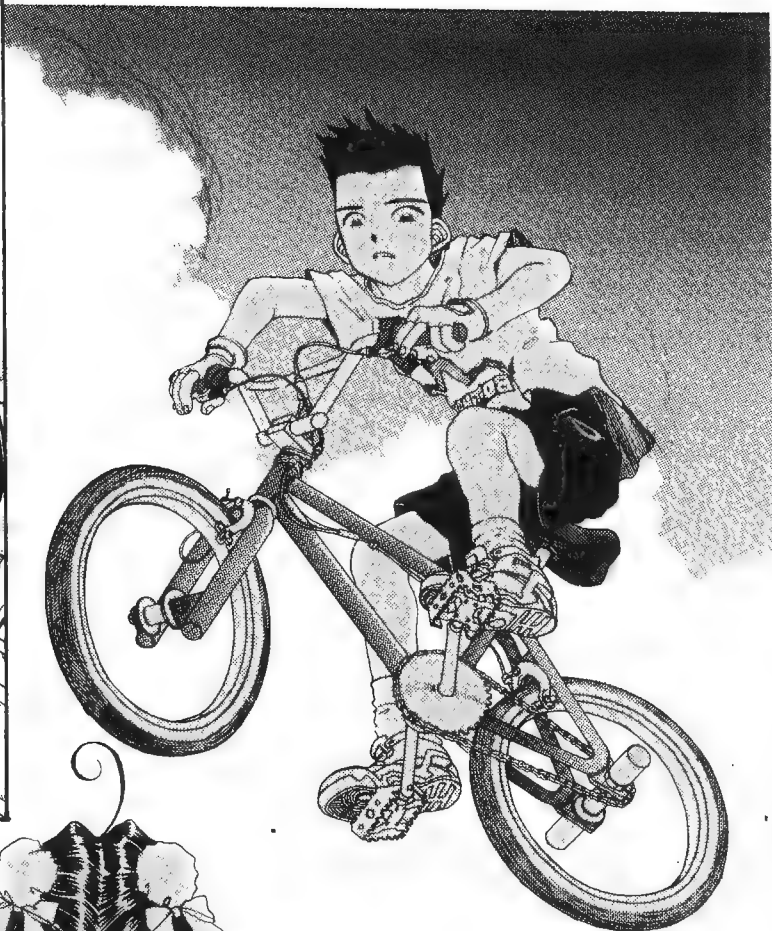
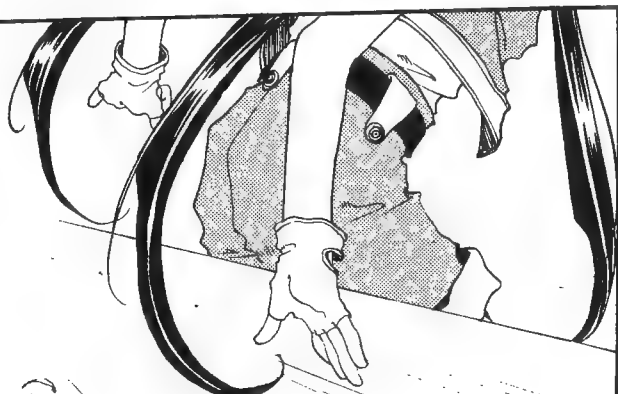
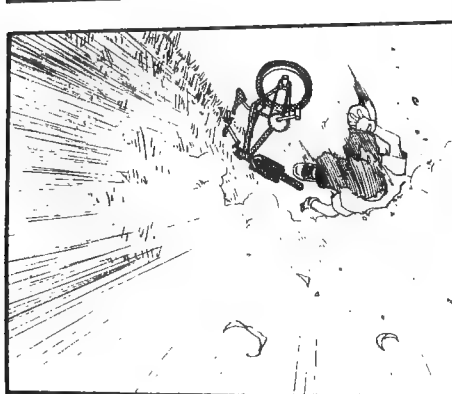
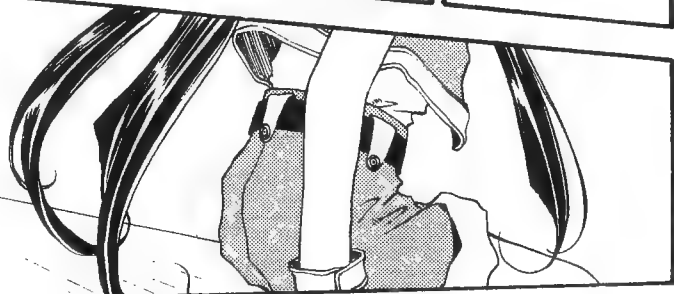
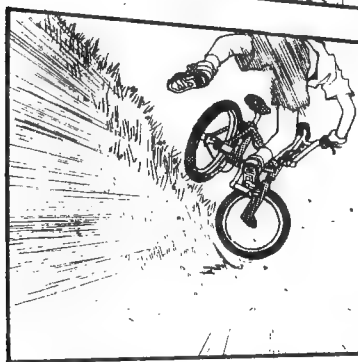
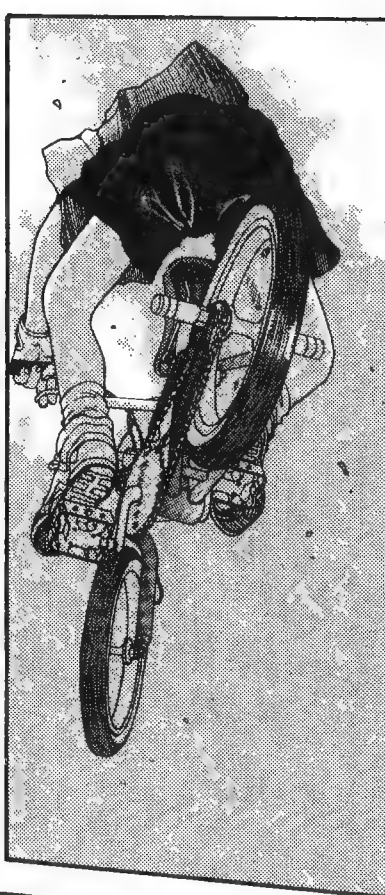
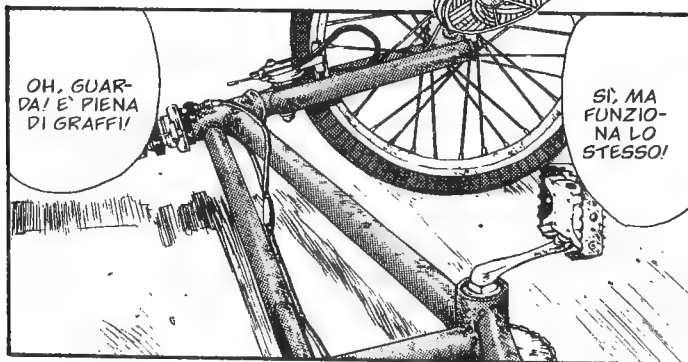
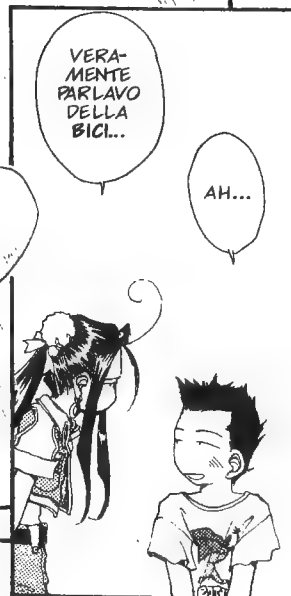
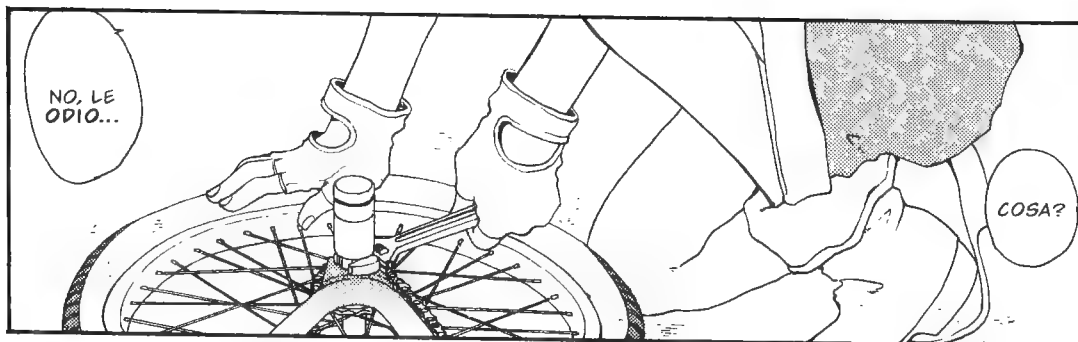
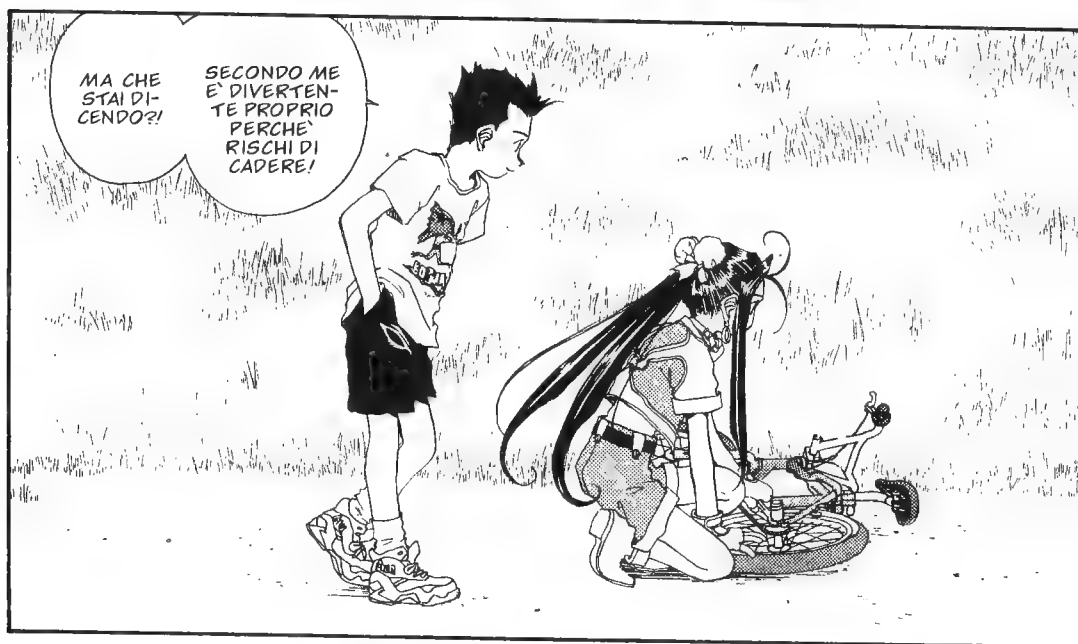
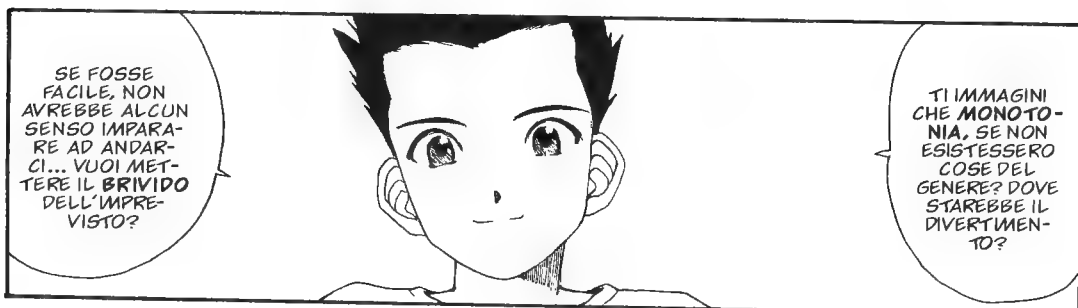
ADESSO BASTA...
COME?
HO DETTO CHE NON CI RIPROVO PIU'!
E POI UNA DEA NON HA ALCUN BISOGNO DI ANDARE IN BICICLETTA!
TANTO, NESSUNO MI AIUTERÀ...
FORSE...
...L'ABBIAMO FATTA FATICARE TROPPO...
NO...

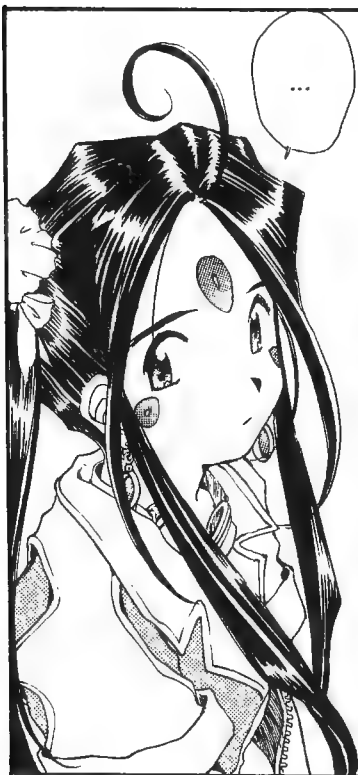
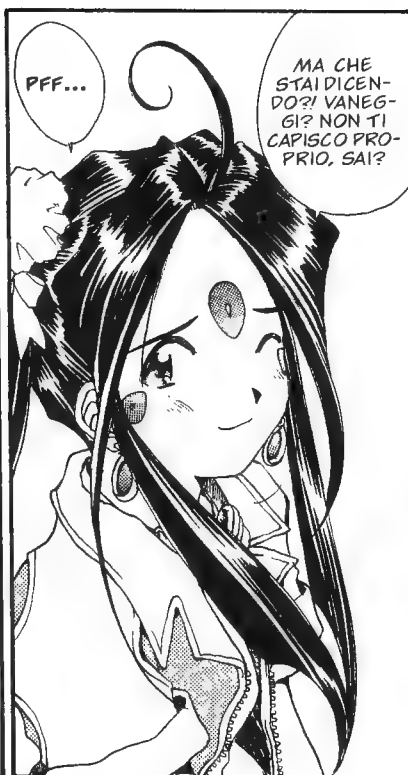
DIPENDE TUTTO DAL SUO CARATTERE...
È LO STESSO MOTIVO PER CUI NON RIESCE A USARE I PROPRI POTERI... CERCA SEMPRE APPOGGIO IN QUALCUNO...
SKULD...
...DEVE CERCARE DI CAPIRE...
...CHE SOLO DOPO AVER SUPERATO TUTTI GLI OSTACOLI...
...SI TROVA LA STRADA GIUSTA DA PERCORRERE...

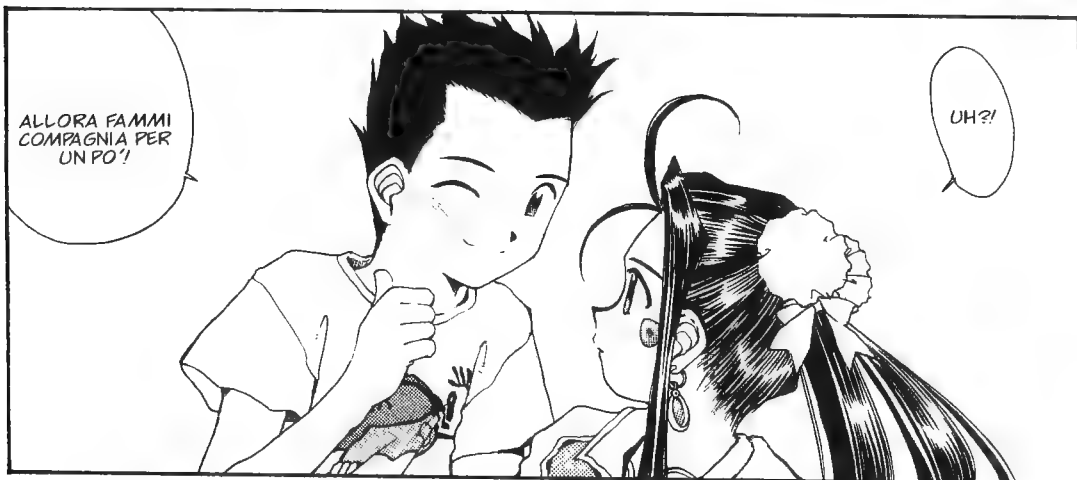
BISOGNA PORTARE A TERMINE OGNI COSA INIZIATA, CONTANDO SULLE PROPRIE FORZE...
CHE M'IMPORTA DELLA BICICLETTA?
E' UN'IDIOZIA!

TRRRRR
UH?

MA CHE...?!
BEL-LO...

EHI! TUTTO A POSTO?!
CAVOLI...
N-NON PREOCCUPARTI...
HO SOLO FATTO UN SALTO TROPPO ALTO...
VERAMENTE PARLAVO DELLA BICI...
AH...
OH, GUARDA! È PIENA DI GRAFFI!
SÌ, MA FUNZIONA LO STESSO!
LA CATENA SI È ALLENTATA...
TE LA TENDO SUBITO...
UH...?
TI PIACCIONO LE BICICLETTE?

NO, LE ODIO...
COSA?

NON SI PUO' ANDARE SU QUESTI TRABICCOLI SENZA RISCHIARE L'OSSO DEL COLLO!
...E MIA SORELLA QUESTO NON LO CAPISCE...
CI SI FA MALE A CADERE DALLA BICI...

SECONDO ME E' DIVERTENTE PROPRIO PERCHE' RISCHI DI CADERE!
MA CHE STAI DICENDO?!

TI IMMAGINI CHE MONOTONIA, SE NON ESISTESSERO COSE DEL GENERE? DOVE STAREBBE IL DIVERTIMENTO?
SE FOSSE FACILE, NON AVREBBE ALCUN SENSO IMPARARE AD ANDARCI... VUOI METTERE IL BRIVIDO DELL'IMPREVISTO?

PRO-
PRIO
COSÌ!
SUL
SERIO?

MA CHE STAI DICENDO?! VANEGGI? NON TI CAPISCO PROPRIO, SAI?
PFF...

...

UH?!
ALLORA FAMMI COMPAGNIA PER UN PO'!

CHE INTENZIONI HAI?
NON TI PREOCCUPARE!
M-MA CHE...?

PRONTI! MOTORI A IMPULSO ALL'80%! ATTIVARE!
AH AH AH! VAI BENISSI-MO!
TRRRRRRR
PERCHÈ MI FAI FARE QUESTE COSE?!
PAS-SIAMO AL SISTEMA DI GUIDA A CURVATU-RA!
MA CHE RAZZA DI TIPO È QUESTO?!
PERÒ...

NESSUN MOTORE... SOLO LE MIE GAMBE... E VADO COSÌ **VELOCE!**
NIENTE MALE!

FORSE... ANDARE IN BICICLETTA È PIÙ DIVERTENTE DI QUANTO PENSASSI...
E ORA... **SLALOM!**
AAH!
E IL VENTO È MOLTO DOLCE!
IL PAESAGGIO INTORNO SEMBRA QUASI SVANIRE!

FLAP

OH!

EHI...
EHI!

LO... LO STO FACENDO DA SOLA!

SO ANDARE IN BICICLETTA!
CE L'HO FATTA!
HAI VISTO? METTENDOCELA TUTTA CI RIESCI ANCHE TU!
DOPO TUTTA LA FATICA CHE HO FATTO, E' UNA SODDISFAZIONE IMMENSA!
OH!
OH, SORELLINA!
PERÒ...
MA ALLORA... LA SORELLINA SI ASPETTAVA...
...CHE IO TROVASSI LA RISPOSTA DA SOLA!
BOTMAN
AIUÀ

QUESTA SALITA È UNA SCORCIATOIA... MA CHE FATICA...

CERTO PERÒ CHE CON UN MOTORE FUNZIONEREBBE MEGLIO...

HANF

HUH

CERCHERÒ DI IMPARARE A FARE PIÙ AFFIDAMENTO SULLE MIE FORZE!

SORELLINA... TI PROMETTO CHE CAMBIERÒ!

SO-REL-LI-NA...

NON CE LA FAC-CIO...

HUFF

HANF

PERCHE` NON RIESCE AD AFFRONTARE LE DIFFI-COLTA`?
MA DOVE SARA` ANDATA?
SKULD ...

SOREL-
LINA!

OH, MIA DEA! - CONTINUA

Questo mese abbiamo finalmente due intere pagine a disposizione per fare quattro chiacchiere in santa pace. Parleremo degli ultimi numeri di Kappa**, della nostra petizione e di nuove stupidaggini lette qua e là. Prima di iniziare, però, voglio abbracciare una dolcissima ragazza che sta attraversando un periodo bruttissimo, e che ci ha scritto con il cuore in mano. Quando un amore finisce è sempre difficile rimettersi in gioco, specialmente quando la separazione avviene per cause così inaspettate: a volte le scelte del cuore sono imprevedibili e il tempo di solito aggiusta tutto. Una mia amica ha vissuto la tua stessa situazione, e ora è la migliore amica del suo ex ragazzo! La nostra amica ha 30 anni e si chiama** Paola Trebini**: se amate scrivere e disegnare, potete mandarle una bella lettera per scambiarvi idee ed esperienze. Il suo indirizzo?** Via del Piano 110/c, 18018 Taggia (IM). **E speriamo che in questo inizio di primavera i tuoi problemi siano solo un brutto ricordo...**

K69-A

Cari i miei Kappa boys, ho appena finito di leggere i vostri appunti di viaggio sul numero di gennaio: grazie a voi sono sicura di non perdermi se dovessi andare a Tokyo, ma la cosa che mi balza più all'occhio è che dovete esservi divertiti come pazzi... Soprattutto nei locali di karaoke! E bravi! Spero che dopo questo viaggio arrivino presto tante novità qui in Italia. Comunque, se avete intenzione di fare un altro viaggio a Tokyo fatemelo sapere. Tornando alla realtà, e cioè **Kappa Magazine**, volevo complimentarvi con voi per il bellissimo **Office Rei**: certo, siamo stati noi lettori a sceglierlo, ma è grazie a voi se l'abbiamo conosciuto! Ultimamente vorrei picchiare Belldandy perché mi sembra un po' troppo ingenua: siamo d'accordo che è una dea e che è buona, ma con due sorelle così, è possibile che non nutra qualche piccolo sospetto?! E poi, perché quando era con Peitho nella loro dimensione aveva i capelli neri? Chi è lo stilista delle dee in questione? Avrei qualcosa da dir loro, e anche alla parrucchiera di Peitho. A proposito, la copertina di gennaio è stupenda! Volevo fare anche una domanda a Barbara De Rossi: nel vostro viaggio a Tokyo hai comprato un kimono? Bene, ora vi lascio al vostro lavoro. Non prima di aver salutato Toni Romani, vostro fan. Un'ultima curiosità: perché la vostra via si chiama Strada Selvette? Ciao ancora e... Grazie di esistere!
Evelin

Evelin non deve avere una grande passione per i nomi. Il suo non lo scrive neppure, e quello di Barbara lo sbaglia clamorosamente! Ma insomma, dopo quasi sei anni c'è ancora qualcuno che confonde la nostra unica Kappa girl con l'attrice della TV?! Barbara Rossi, non Barbara De Rossi! Siamo felici che i due reportage dal Giappone abbiano divertito così tanti manga-fan, segnando un nuovo aumento di lettori per la nostra rivista ammiraglia: se avete altre curiosità da soddisfare non esitate a scriverci (in attesa che nel 1999 esca in libreria l'ormai attesissima Guida di sopravvivenza per otaku**) perché saremo felici di rispondervi su queste pagine! Barbara aveva già acquistato un kimono in uno dei suoi primi viaggi in Giappone, e così questa volta si è concentrata sulle porcellane e sulle teiere (oltre naturalmente all'acquisto di nuovi 'shojo manga'). Le novità arriveranno prestissimo, perché ci siamo accaparrati alcuni dei titoli più attesi dal pubblico italiano. Il termine 'selvette' ti suona strano? La sua radice è la stessa di 'selva', ossia 'foresta': quale nome più felice in un paese che si chiama Bosco? Io comunque lavoro a Bologna, in via del Milliario (per la cronaca, è un'antica misurazione romana). Belldandy è ingenua, è vero, ma anche il nostro Keiichi dovrebbe darsi un po' da fare, non trovi? Essere una dea richiede stilisti e parrucchieri tutt'altro che alla moda. Non dimenticare, poi, che l'origine delle nostre dee è indiana! Per maggiori informazioni ti rimando al numero 14 di Kappa.**
Prima della prossima lettera, due nuovi annunci per la nascita di belle amicizie. Elena Amerio (via Polledro 13, 14100 Asti) **frequenta la quinta ginnasio al liceo classico, ama gli 'shojo manga' e cerca tanti corrispondenti. Stessa richiesta per l'undicenne** Mauro Bottone, via Per Cesate 100, 20024 Garbagnate Milanese (MI).

K69-B

Cari KB, sono una mangofila nata, ho 17 anni e sono patita per il Giappone. Vi stimo molto e apprezzo anche le new entry come **Mikami** e **Amici**: mi siete sembrati persone attente al vostro lavoro e soprattutto oneste, per cui mi dispiace di farvi un piccolo rimprovero: non so se ne siete informati, ma la lista dei vostri arretrati non corrisponde alla disponibilità del vostro magazzino. Trovo ingiusto far credere che gli albi siano disponibili quando poi la redazione di Perugia ti manda una cartolina con scritto: «Mi dispiace, questi numeri non sono disponibili». Scusatemi se sembro maleducata, ma ci terrei che esponeste questo problema... Magari servirà anche ad altri lettori! Non ditemi che la lista era vecchia: per essere sicura ho controllato anche nel secondo numero di **Mikami**! Visto che è ormai la terza volta che vi

A.D.A.M.

Verso la fine di giugno del 1997, a seguito della messa in onda di nuove serie TV sulle reti Mediaset (Magic Knight Rayearth tradotto come Una porta socchiusa ai confini del sole, tanto per fare un esempio) cominciano ad accendersi – o meglio, a riaccendersi – dibattiti riguardo tagli (uno schiaffo eliminato alla fine di un episodio verrà mostrato al pubblico nel riassunto di quello successivo) e adattamenti (i 'famigerati' giochi di ruolo diventeranno quiz a premi). Nasce così A.D.A.M. (Associazione Difesa Anime Manga) con l'intento a collaborare alla scelta di nuovi titoli e del loro adattamento da parte di emittenti televisive italiane, come già da diverso tempo fa lo STIK (Star Trek Italian Club) per le avventure dell'omonima serie. I membri di A.D.A.M. hanno in seguito deciso di realizzare una rivista ("Adam Magazine") su supporto magnetico (un floppy disk per PC), presentata all'ultima Expocartoon. Sono state inoltre raccolte circa 300 firme per la Kappa Petizione, dalla quale però A.D.A.M. è assolutamente indipendente. Dopo la Fiera di Roma è stato il turno di Cartoombria, a seguito di un invito di Luca Raffaelli. Mentre fervono i preparativi per una registrazione dell'associazione, il collaboratore Fabrizio Bellocchio sta organizzando per i primi di marzo un incontro con le maggiori case di produzione per discutere con loro di censura. Dopo sarà la volta di Torino Comics, Lucca e nuovamente Roma. Per maggiori informazioni potete mandare una e-mail (**pchan@poboixes.com**), consultare il sito **http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/2519/index.htm** (costantemente aggiornato) o mandare una lettera a **Kappa Magazine** (specificando sulla busta A.D.A.M.).
A.D.A.M. incontrerà il pubblico a Torino Comics il giorno 22 marzo alle ore 10:00. Per informazioni: e-mail **otaku@ipsnet.it**

scrivo e dite che leggete tutte le nostre lettere, vorrei anche chiedervi notizie sulla mitica Banana Yoshimoto, incredibile autrice di **NP**, **Lucertola**, **Kitchen** e altri bellissimi romanzi. Esiste un fan club a lei dedicato? Per il resto, continuate così e scusate se vi ho rubato un po' di tempo. Lascio il mio indirizzo a chi volesse corrispondere con me: **Lavinia Caldon, via Stella 37, 35031 Abano Terme (PD)**.

Mia cara Lavinia, del piccolo incidente riguardo agli arretrati sono in parte responsabile anch'io, e me ne scuso pubblicamente. Devi sapere che la pagina degli arretrati viene scritta e impaginata a Bologna, e non riusciamo sempre a rimanere al passo con il magazzino della Star Comics, che come saprai è a Perugia. Come ho già avuto modo di scrivere negli ultimi mesi, l'aumento di lettori ha visto bruciare in un lampo tantissimi dei nostri arretrati, e stiamo aspettando ancora le rese delle novità dalle edicole per rimpinguare il magazzino della Star Comics. Dalla tua lettera sono comunque felice di constatare come la redazione di Perugia ti abbia immediatamente avvertito del disguido, senza farti aspettare invano. Una correttezza, questa, che non tutti gli editori dimostrano sempre di avere. Sarà mia cura verificare domani stesso con i responsabili di Orion Distribuzioni **(che da qualche mese si occupano di tutti i nostri arretrati) la lista del materiale disponibile, così da pubblicare al più presto un elenco aggiornato su tutte le nostre testate. Anch'io sono un fan di Banana Yoshimoto, e ho parlato dei suoi libri in vari numeri di** Kappa **(per una breve intervista ti rimando al numero 47). Hai letto** Amrita**? Penso sia il più bello tra quelli tradotti, assieme a** Tsugumi**. Non conosco l'indirizzo di un suo fan club ufficiale: se qualcuno dei nostri lettori può aiutarci... La brava autrice, comunque, viene spesso in Italia per presentare i suoi romanzi: tieni d'occhio i quotidiani o prova a contattare direttamente la casa editrice Feltrinelli.**

E adesso facciamoci quattro risate! Un'amica di cui ignoro il nome e la provenienza mi ha mandato uno stralcio da "TV Sorrisi e Canzoni" davvero... Imbarazzante! Come al solito porta la firma di Maria Rita Parsi (M.R.P.) e si inserisce nella sua personale Guida per genitori...

«**Ranma**. La serie è stata creata per un pubblico da 17 anni in su e decisamente maschile (consueti i giochi di parole e le gag a sfondo sessuale, solo mitigati dal doppiaggio). Eppure il braccio destro del creatore di Ranma è stato per anni una ragazza non ancora ventenne, Atsuko Nakajama. Dai 12 anni.»

Se la dottoressa Parsi sapesse che l'autrice di Ranma 1/2 **è una donna (perché Rumiko è un nome femminile nonostante termini per 'o') riuscirebbe comunque a imbastire qualche scusa per allontanare i ragazzini dal piccolo schermo. I suoi dati sul target e sullo staff sono affidabili quanto la sua conoscenza in materia di giovani e televisione.**

Prima di chiudere voglio segnalare un'ultima lettrice alla ricerca di amici di penna amanti delle opere di Rumiko Takahashi: Tiziana Pennisi, via Vittorio Emanuele 558/b, 95100 Catania.

La posta termina qui, ma come potete vedere questo mese Punto a Kappa **si arricchisce di nuovi spazi a uso e consumo di tutti i fan: nel primo diamo voce all'associazione** A.D.A.M. **per parlare di censure, nel secondo promuoviamo un concorso di fumetto organizzato dal comune di Bologna, mentre nel terzo la scuola di fumetto** Humpty Dumpty **giudica in diretta alcuni lavori che ci sono giunti in redazione.**

Massimiliano De Giovanni

HUMPTY DUMPTY
SCUOLA DI FUMETTO

Se volete un giudizio critico dei vostri lavori, potete spedire una breve storia a fumetti autoconclusiva presso Humpty Dumpty, via del Milliario 32, 40133 Bologna. **Gli originali non saranno restituiti, per cui è consigliabile inviare buone fotocopie. I fumetti devono essere in bianco e nero, ripassati a china. Non saranno giudicate le semplici illustrazioni.**

Dopo questo doveroso cappelletto iniziale, diamo il benvenuto agli aspiranti disegnatori all'ascolto, e soprattutto a chi ci ha mandato i propri lavori dopo aver seguito il corso a fumetti di Davide Toffolo. Iniziamo con **Mirko Pievani** di Bergamo, che ci sottopone una storia chiaramente ispirata all'opera di Hirohiko Araki. Per prima cosa devi cercare di maturare uno stile di disegno più personale: il protagonista è troppo simile a **Baoh** e le ambientazioni sono troppo abbozzate. Elimina tratteggio e mezzatinta, e sii più preciso negli sfondi (i palazzi sembrano mattoncini Lego). L'impaginazione della tavola è inoltre troppo caotica, le vignette eccessivamente irregolari, e tutto questo non facilita la comprensione della storia. Discrete le chine, ma imprecise a volte le anatomie: attenzione alle mani e ai bambini. Buona la pin up: impegnati allo stesso modo quando disegni una tavola a fumetti!

Si espone al nostro giudizio anche **Paolo Manzini** di Monza. Le tue storie hanno un buon ritmo narrativo, che difficilmente riesci a valorizzare con un'impaginazione così schematica: le sei vignette della tavola non devono essere necessariamente tutte uguali. Il tuo stile di disegno è abbastanza personale, ma le inquadrature sono sempre troppo frontali, e spesso lavori su campi così lunghi da ridurre i personaggi a dimensioni infinitesimali. Attenzione alle anatomie e ai vestiti, ma soprattutto alle chine. L'inchiostrazione è il tuo problema più vistoso: elimina il rapidograph, procurati un pennino non troppo duro e allenati con grande costanza. Attenzione infine alle prospettive, perché non riesci mai a gestire i volumi delle cose: le stanze sembrano enormi magazzini, le panche sono larghe pochi centimetri, mentre il tavolo del pub è esageratamente grande. Sembra quasi che tu abbia fretta di terminare una tavola per passare alla successiva: alcune vignette sono interessanti, ma la maggior parte di esse sono il frutto di un ripasso a china maldestro e affrettato. Per disegnare al massimo delle proprie capacità occorre tempo, e bisogna pensare all'inchiostrazione solo quando si è perfettamente convinti delle proprie matite. **HD**

PRIMO CONCORSO DI FUMETTO E ILLUSTRAZIONE PER GIOVANI AL BARACCANO

Possono partecipare tutti i giovani artisti di età compresa tra i 16 e i 40 anni.

FUMETTO: E' richiesta una storia autoconclusiva inedita di 3-4 tavole (b/n o colore) entro una griglia massima di 30x42 su un supporto cartaceo massimo di 33x48 (non superiore ai 2 mm di spessore). Si può presentare in aggiunta un disegno da copertina o una splash page inerente alla storia e non, delle dimensioni non superiori al 50x70.

ILLUSTRAZIONE: 2 tavole a tema libero su formato massimo 50x70.

Le opere possono essere consegnate al **Centro Giovanile dei Giardini Margherita, v.le Drusiani 2 a Bologna** il sabato 4 aprile (ore 15-18) e il 6, 7 e 8 aprile (ore 15-19). La mostra rimarrà aperta al pubblico dal 18 aprile al 3 maggio, e la restituzione delle opere avverrà tassativamente entro due giorni dalla chiusura. Le opere saranno selezionate da una commissione di esperti del settore (il cui giudizio è insindacabile). E' prevista inoltre la segnalazione degli autori più promettenti: 5 per l'illustrazione e 10 per il fumetto (con 3 menzioni speciali).

Il Quartiere S. Stefano di Bologna promuove questa manifestazione allo scopo di dare la possibilità ai giovani disegnatori di esporre in uno spazio prestigioso, impegnandosi a interessare – oltre a un vasto pubblico di visitatori e appassionati – anche gli addetti ai lavori. Durante la mostra sono inoltre previsti incontri con autori di gran fama e una premiazione finale.

Per informazioni:

QUARTIERE S. STEFANO, tel. (051) 346080 (dalle ore 8:30 alle 13:30)

POLISPORTIVA GIARDINI MARGHERITA, tel. (051) 333303 (dalle ore 10:30 alle 12:30)

OFFICE REI

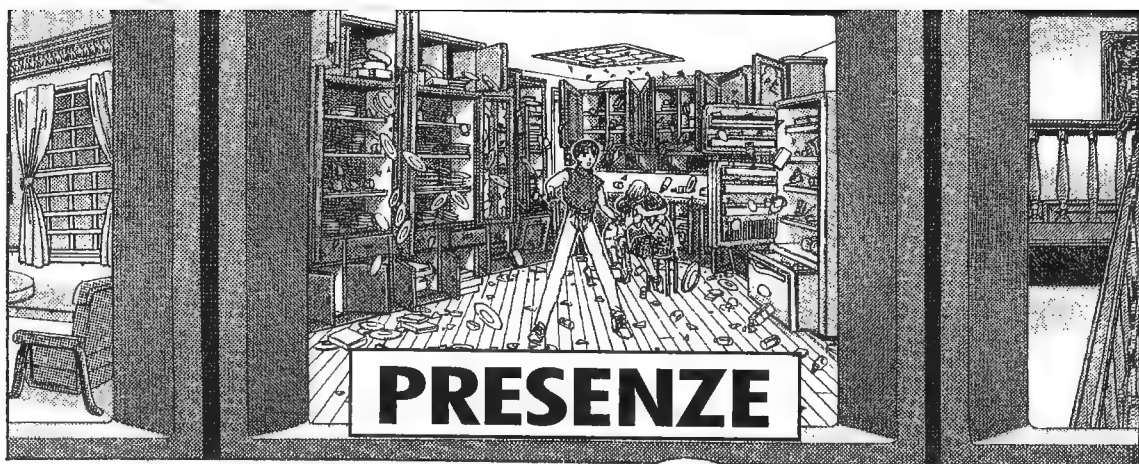
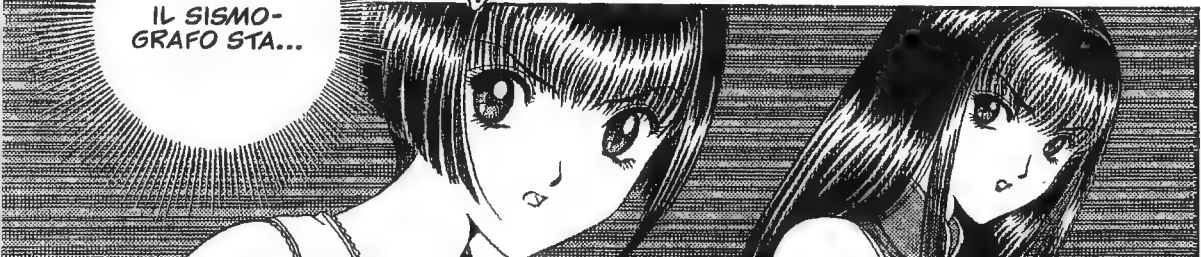
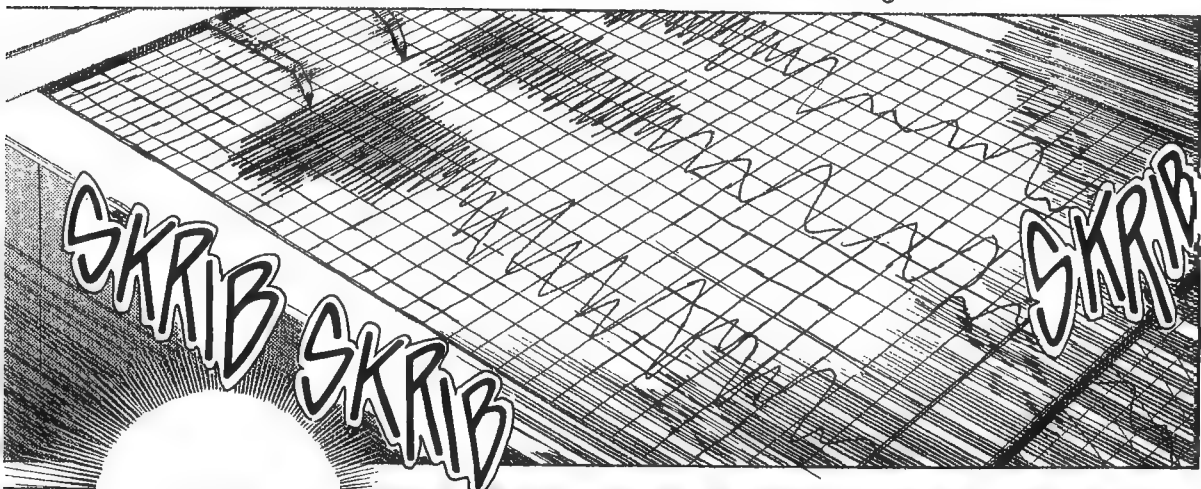
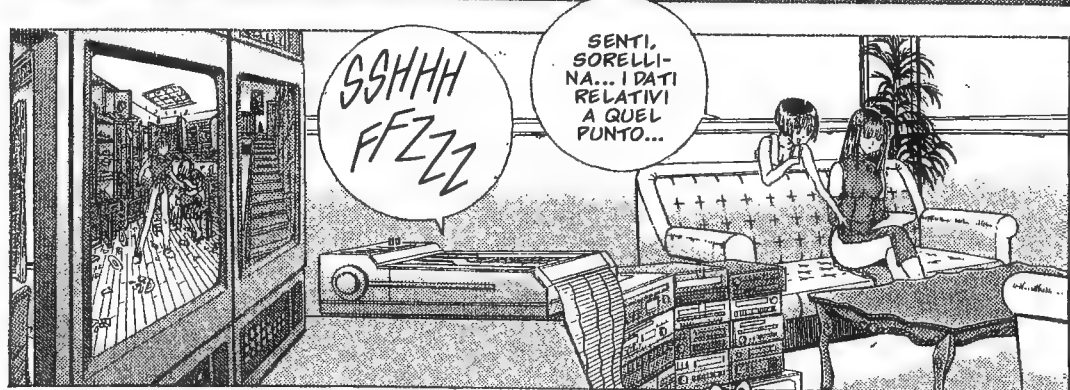
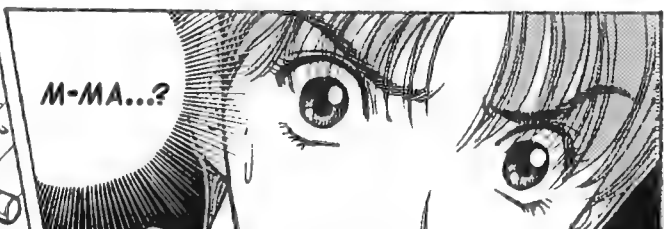
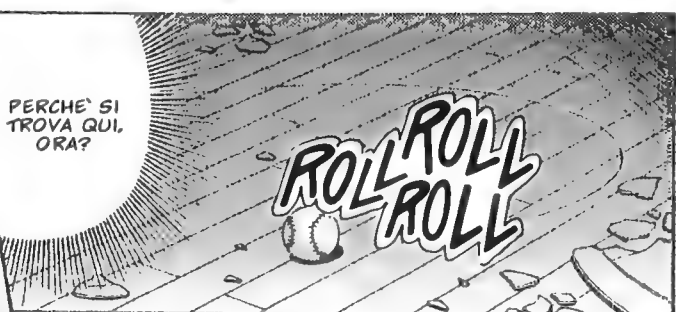
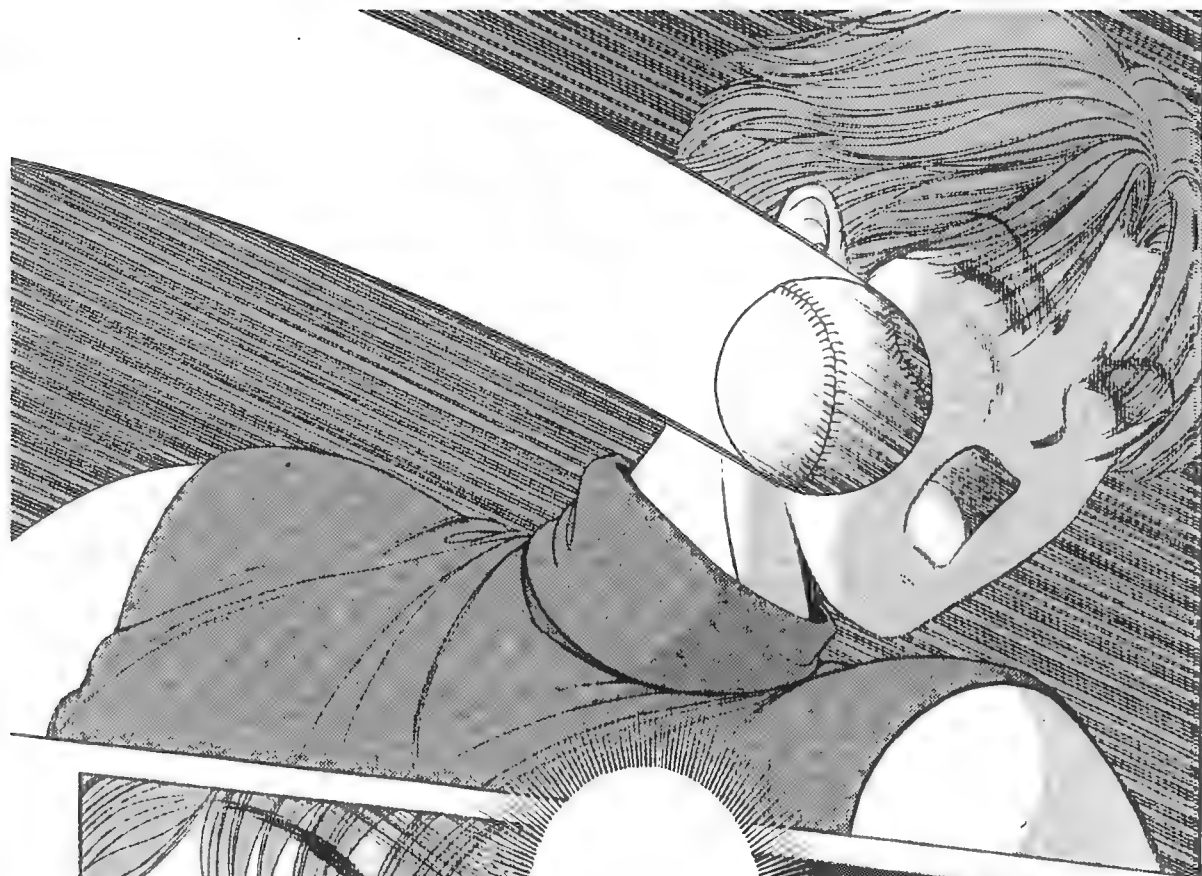
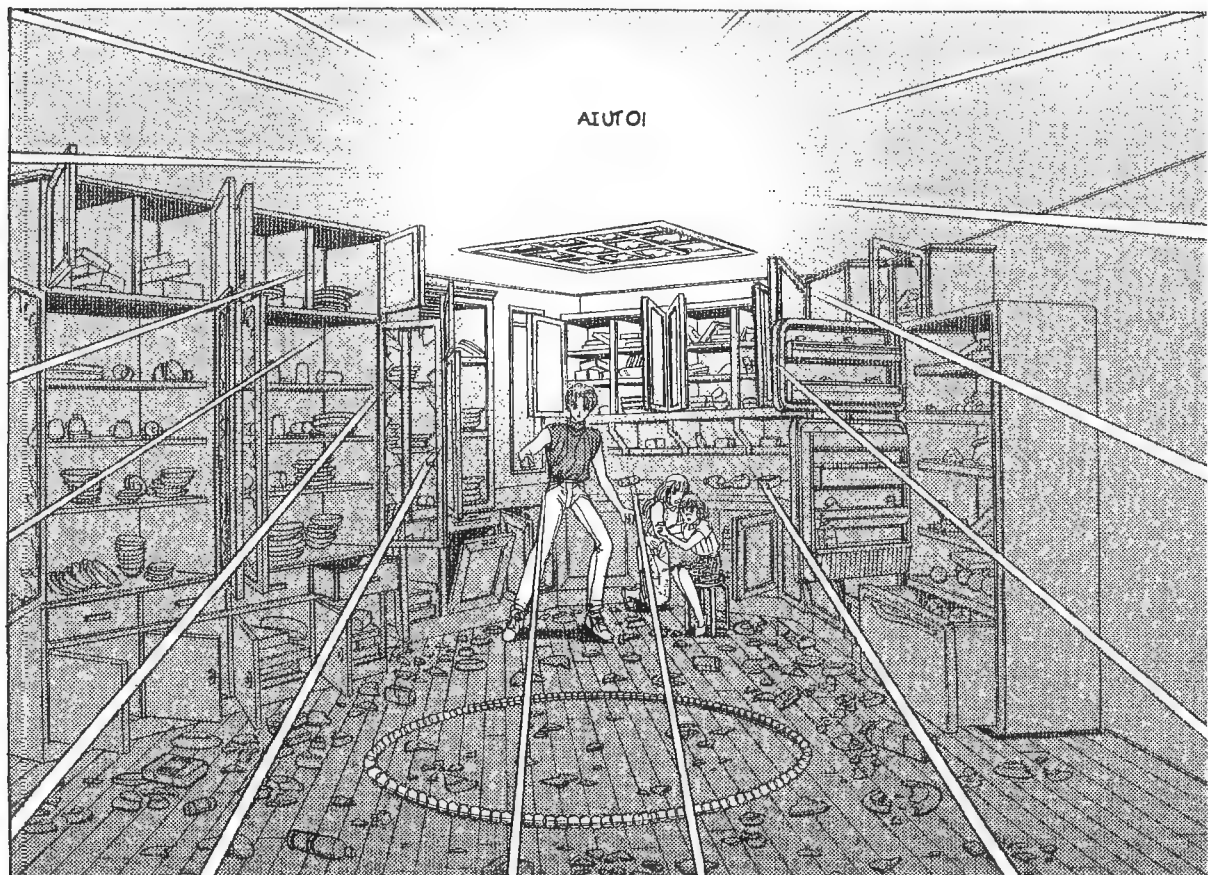
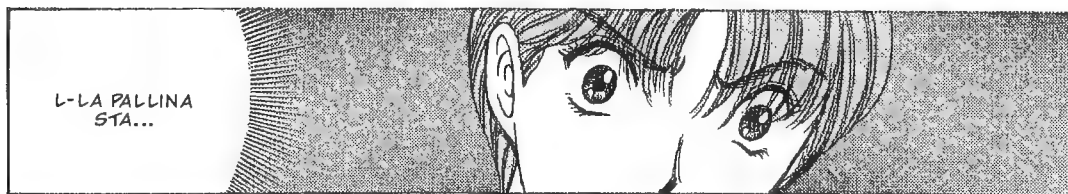
SSHHH SSHHH

SKRIB SKRIB SKRIB

IL SISMO-GRAFO STA...

D'ACCORDO, SORELLINA!
MI OCCU-PO IO DELLA REGISTRAZIO-NE DEI DATI!
CORRO IN CUCINA! TI AFFIDO LA BASE!
TAK TAK TAK TAK TAK TAK
AAAAH!
CRASH CRASH CRASH
SWISSSS

UNA PALLA DA BASEBALL?!

AIUTO!

LA VOCE DI UN BAMBINO?!
MA QUI CI SIAMO SOLO NOI...
FORSE È STATA SOLO UNA MIA IMPRESSIONE...
NO... SMETTILA...
RRRRRR
BASTAAAAA!
YUTA!
VLAM
HUMMMMM
M-MIA SORELLA... A-AVEVA RAGIONE...
QUESTA CASA È INFESTATA!

NON PUÒ ESSERE VERO...
VROOM
FORZA, EMIRU! FACCIAMO UN SOPRALLUOGO IN CUCINA!
ALLORA... ESISTONO VERAMENTE I FANTASMI...?
QUELLO... ERA UNO DEI FENOMENI PARANORMALI DI CUI PARLAVANO MIREI E LE ALTRE?
N-NOI... CE NE ANDREMO VIA DI QUI...
...IMMEDIATAMENTE!
NON POSSIAMO RESTARE IN QUESTA CASA UN SOLO MINUTO DI PIÙ!

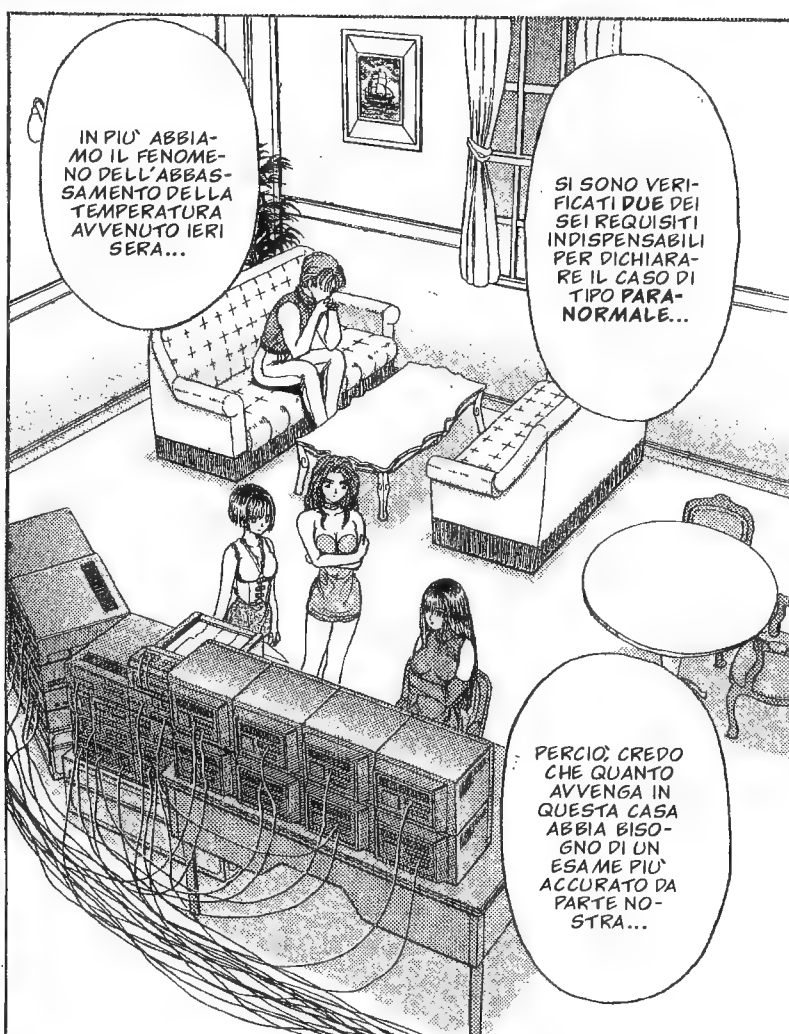
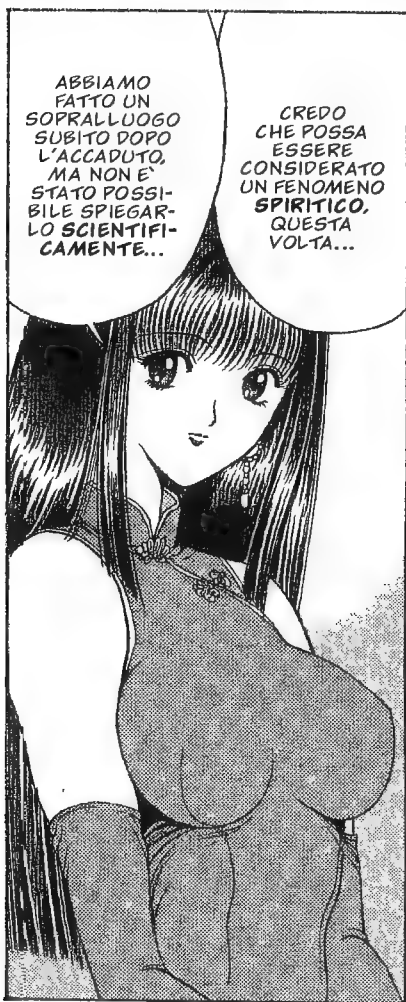
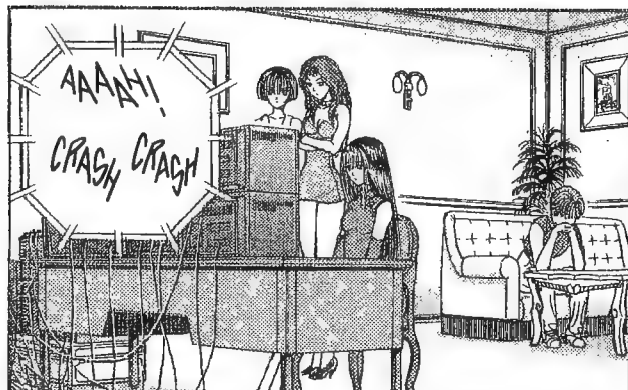
DAVVERO INCREDIBILE!
KLINK
ANCHE TRA I POLTERGEIST QUESTO E' UNO DEI PIU' VISTOSI...
NON TROVI, SORELLINA?
DIREI PROPRIO DI SÌ!

ABBIAMO FATTO UN SOPRALLUOGO SUBITO DOPO L'ACCADUTO, MA NON E` STATO POSSIBILE SPIEGARLO **SCIENTIFICAMENTE**...

CREDO CHE POSSA ESSERE CONSIDERATO UN FENOMENO **SPIRITICO**, QUESTA VOLTA...

IN PIU` ABBIAMO IL FENOMENO DELL'ABBASSAMENTO DELLA TEMPERATURA AVVENUTO IERI SERA...

SI SONO VERIFICATI **DUE** DEI SEI REQUISITI INDISPENSABILI PER DICHIARARE IL CASO DI TIPO **PARANORMALE**...

PERCIO', CREDO CHE QUANTO AVVENGA IN QUESTA CASA ABBIA BISOGNO DI UN ESAME PIU` ACCURATO DA PARTE NOSTRA...

ALLORA LE INFORMAZIONI CHE HO RACCOLTO POSSONO TORNARCI UTILI!
AH AH AH
...PERMETTENDOCI DI **ACCETTARE** LA RICHIESTA DI INDAGARE RIVOLTACI DA MAHO!
IN BIBLIOTECA HO FOTOCOPIATO LE EDIZIONI DEI QUOTIDIANI IN FORMA RIDOTTA...
GUARDATE QUA!

E' LUI L'ASSASSINO?!

SI TRATTA DI UNA VICENDA ACCADUTA IN QUESTA CASA NEL 1976...

RISULTA CHE **ISAO YAMANE**, IL TIZIO NELLA FOTO, DOPO AVER RAPITO I TRE BAMBINI, LI ABBIA UCCISI ASSIEME ALLA PROPRIA FIGLIA... CI FURONO SVARIATE IPOTESI SUL MOVENTE, MA LA PIU' ACCREDITATA RIGUARDA LA FOLLIA...

YAMANE VIVEVA SOLO CON UNA FIGLIA E UN FIGLIO, FINCHE' UN INCIDENTE STRADALE NON LO PRIVO' ANCHE DI QUEST'ULTIMO... SI PENSA CHE AVESSE RAPITO QUEI BAMBINI NEL TENTATIVO DI SOSTITUIRLI AL SUO...

KEITA WAKABAYASHI (ANNI 11)

SHIGEO MORIMURA (ANNI 12)

MASATO NISHIKURA (ANNI 12)

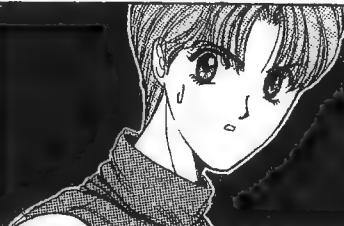
ISAO YAMANE (ANNI 48), L'INDIZIATO

KEIKO YAMANE (ANNI 17)

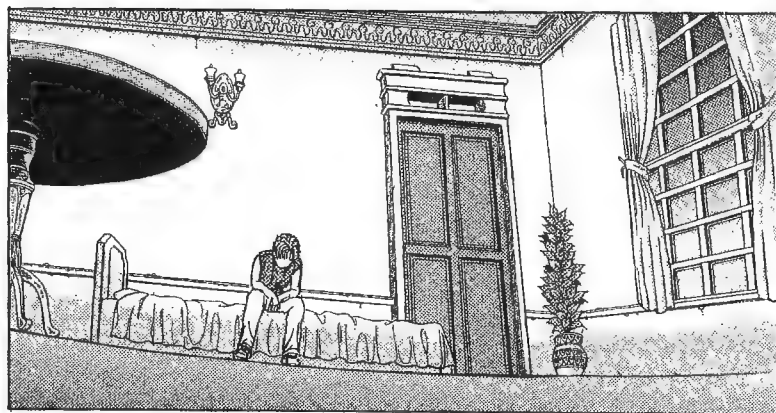
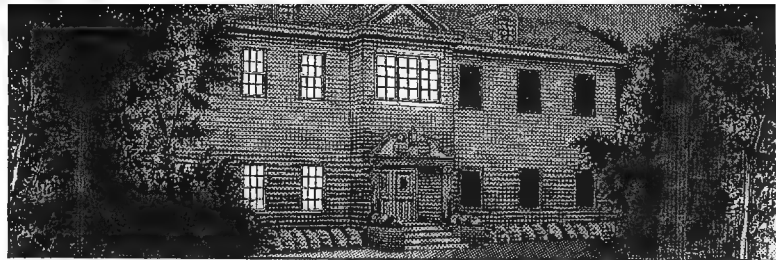
RAPISCE E UCCIDE TRE BAMBINI CHE RINCASAVANO DALLA SCUOLA ELEMENTARE

ANCHE KEIKO, FIGLIA UNICA DELL'INDIZIATO E' STATA UCCISA DAL PROPRIO PADRE

COSA?!

IN QUESTA CASA SONO AVVENUTI SEQUESTRI E OMICIDI?

EVIDENTEMENTE, A CAUSA DELLO SHOCK PER AVER PERSO IL FIGLIO, IL SUO STATO PSICHICO ERA PARECCHIO ALTERATO...

SOREL-LINA...
FORSE E` MEGLIO PERMETTE-RE A YUTA DI TORNARE A CASA...
NON CRE-DO CHE SIA ABITUATO A QUESTO GENERE DI COSE...
NON SAPPIAMO ANCORA SE QUESTO CASO DI RAPIMENTI E OMICIDI ABBIA A CHE FARE CON IL FENOME-NO DI POLTERGEIST A CUI ABBIAMO ASSISTITO...
COMUNQUE SIA, VISTO CHE ORA SAP-PIAMO CHE SI TRATTA DI UN FENOMENO PARA-NORMALE, ESISTE UN **PERICOLO CONCRETO!**
SONO D'AC-CORDO!
UN **PROFA-NO** CI SARA` SOLO **D'IM-PICCIO!**
SI`, SARA` MEGLIO SE DOMATTINA YUTA TORNI A CASA...
NON CONOSCIA-MO ANCORA LE INTENZIONI DEL-LO SPIRITO CHE HA CAUSATO IL POLTERGEIST...
POTREBBE ESSERE PERICO-LOSO PER LUI, PROPRIO PERCHE` NON HA ESPE-RIENZA IN MATERIA...
SEI D'ACCORDO, YUTA?
DOMANI TORNERO` A CASA...
GIA`... A DIFFERENZA DI LORO, IO SONO UN PROFANO...
HANNO RAGIO-NE... RIMANEN-DO QUI, SAREI SOLO DI PESO...
NON FUGGIRO` PER PAURA DEI FANTASMI...
LA QUE-STIONE E` UN'AL-TRA...
SI`...
SE-GUIRO` IL VO-STRO CONSI-GLIO...
PER STANOTTE CONTROL-LEREMO I MONITOR FACENDO I TURNI IN TRE...
TU, YUTA, ANDRAI A DORMIRE AL PIANO SUPERIO-RE...

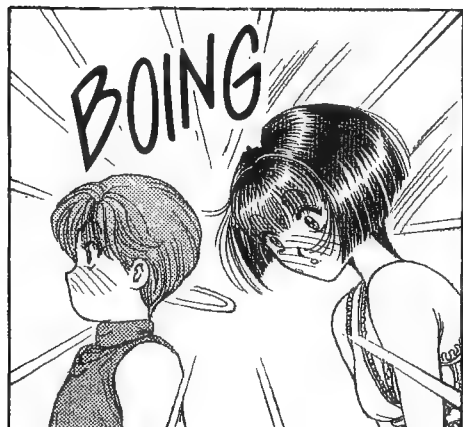
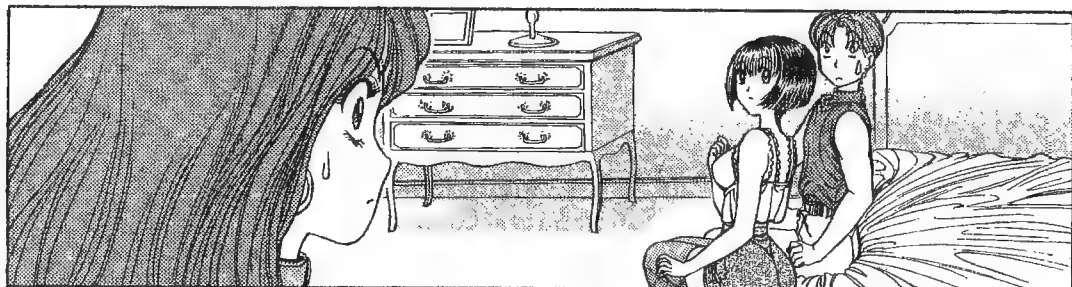
EMIRU...
RIKA...
DOMANI CONCENTREREMO LE NOSTRE INDAGINI SULLA **CAUSA** DEL POLTERGEIST E SUL **PERCHE`** AVVIENE...
MALEDIZIONE... NON RIESCO AD ADDORMENTARMI...
E SE ACCADESSE ANCHE QUI QUELLO CHE E` ACCADUTO IN CUCINA?
RATTLE
RATTLE
RATTLE
YUTA!
CHAK

SÌ...
CHE VERGOGNA... MALEDETTE MANI, SMETTETELA DI TREMARE!
GRAB
EMIRU...?
HAI... HAI BISOGNO DI ME?
ECCO...
AH EHM
EHM EHM
COSA C'È?
FOP
MMM...
TUTUM TUTUM

CHE STRANA TIPA!
SE HAI BISOGNO DI QUALCOSA, DIMMELO!
ECCO... MI CHIEDEVO...
VUOI CHE TI FACCIA UN PO' COMPAGNIA, YUTA?
EMIRU...

EHI, YUTA! TI SEI GIÀ ADDORMENTATO?
CHAK

N-NON SARÀ MICA VENUTA PERCHÈ ERA PREOCCUPATA PER ME?

NO... NON FA NIENTE... NON PREOCCUPARTI...
SANTO CIELO, NON POSSO CHIEDERE A UNA RAGAZZA DI FARMI COMPAGNIA PERCHÈ HO PAURA! CHE VERGOGNA!

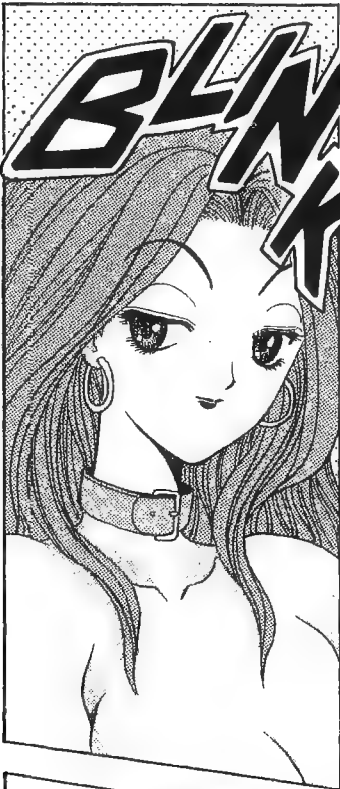
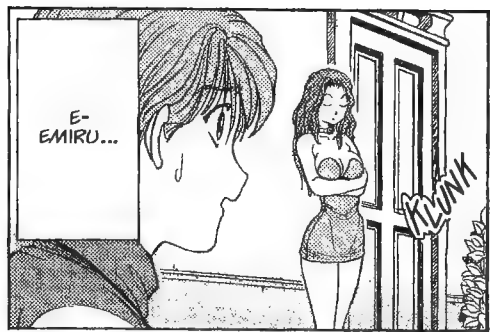
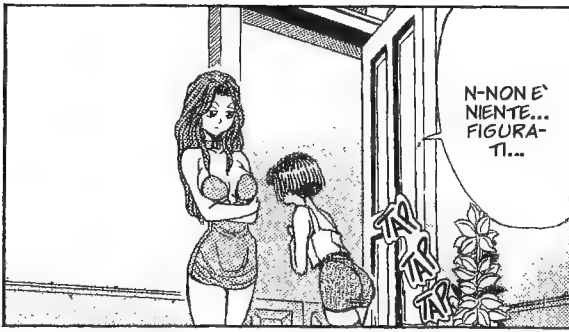
ECCO... IO NON INTENDEVO QUESTO...

NON MI HAI DETTO CHE SARESTI ANDATA AL BAGNO?!
MA GUARDA... COSA CI FAI IN UN POSTO DEL GENERE, EMIRU?

MMM

BOING

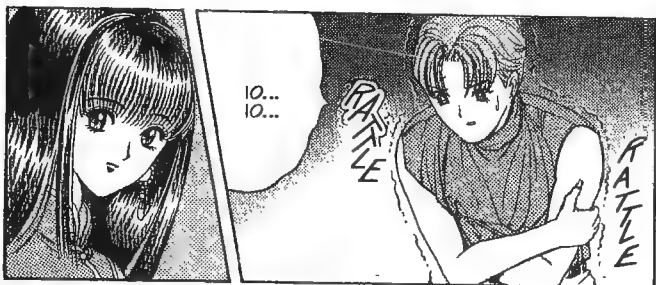
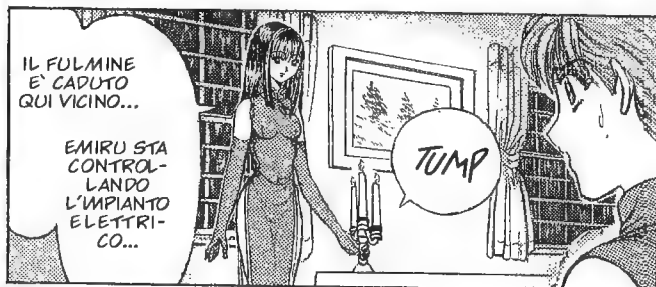
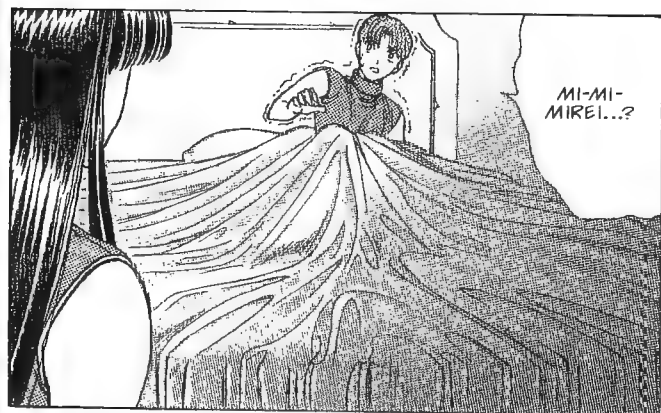
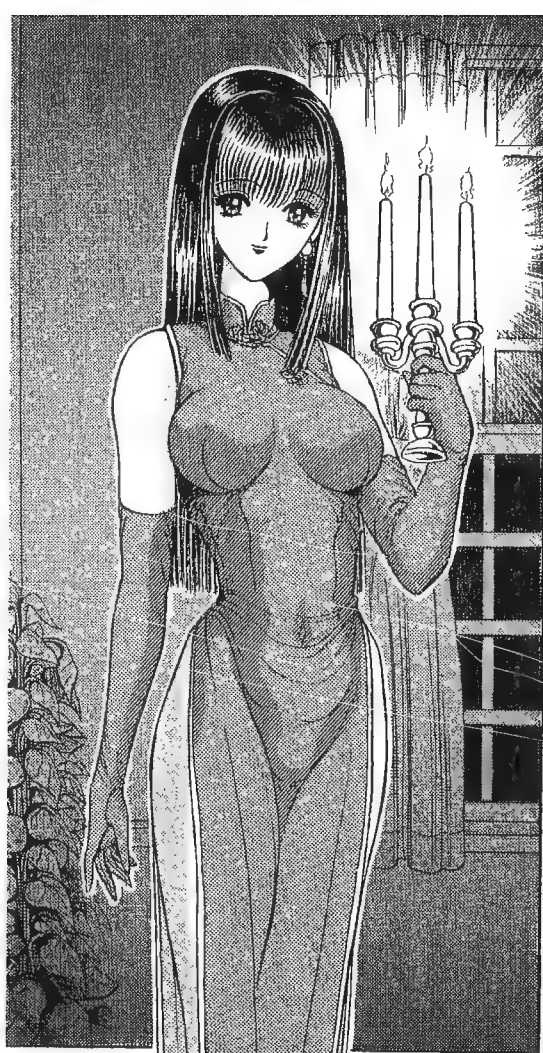
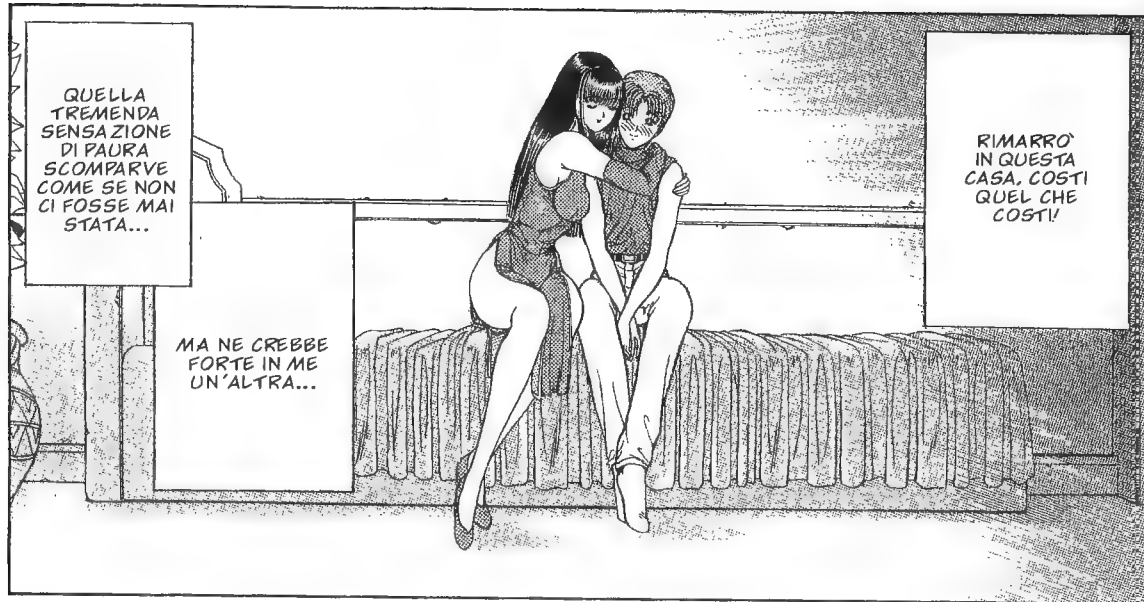
N-NON E` NIENTE... FIGURA-TI...
TAP TAP TAP

E-EMIRU...
KLUNK

BLINK
AL VOLO!
C-COSA C'E' ADESSO?!
CLAP
OOPS!

FATTI UNA BIRRA E VA' A DORMIRE SUBITO!
CIAO!
KLUNK
R-RIKA...
CHE SORPRESA... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE PROPRIO RIKA SI POTESSE PREOCCUPARE PER ME...
SSSHHHHH
PIOVE...
HO SEMPRE QUELLA STRANA SENSAZIONE... COME SE DOVESSE ACCADERE QUALCOSA... IL RUMORE DELLA PIOGGIA MI FA VENIRE ANCORA PIU' PAURA...

SPERO CHE VENGA PRESTO MATTINA!
KRAKK
FHM
RUMBLE RUMBLE
È ANDATA VIA LA LUCE!
S-SARÀ PER IL TEMPORALE...
OPPURE È... È...
KRAKK
ARGH! AA

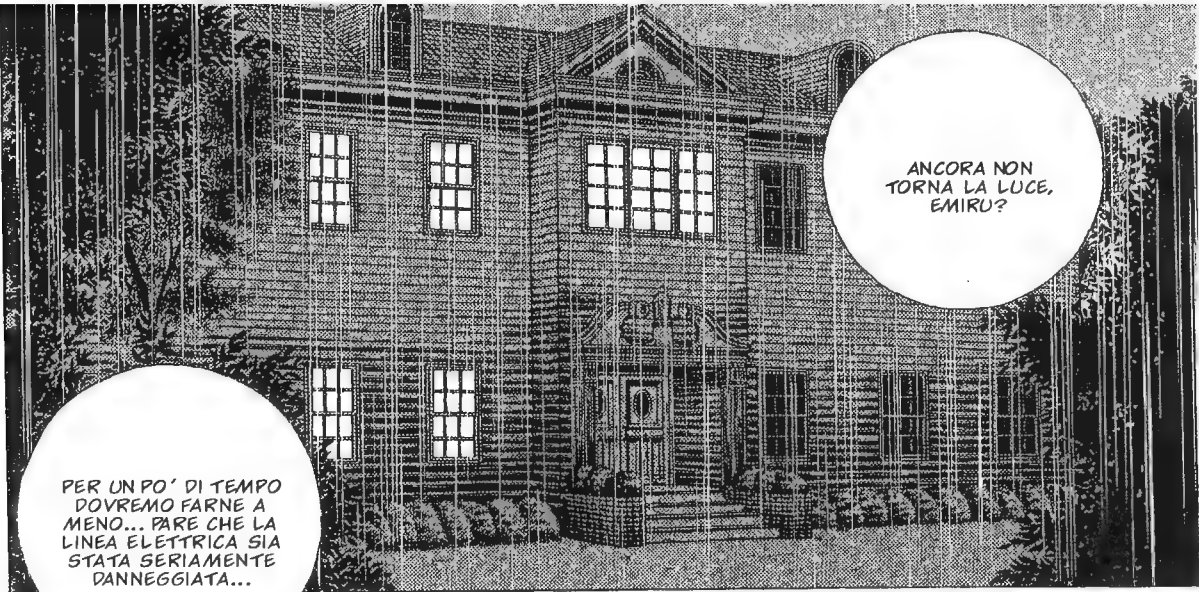
MI-MI-
MIREI...?
IL FULMINE
E` CADUTO
QUI VICINO...
EMIRU STA
CONTROL-
LANDO
L'IMPIANTO
ELETTRI-
CO...
TUMP
IO...
IO...
RATTLE
RATTLE
NON RIESCI
AD ADDOR-
MENTARTI,
VERO?
FLIP
CONOSCO
UNA PICCOLA
MAGIA CHE
TI AIUTERA` A
DORMIRE...

VISTO? HAI
SMESSO DI
TREMARE!

QUELLA TREMENDA SENSAZIONE DI PAURA SCOMPARVE COME SE NON CI FOSSE MAI STATA...

MA NE CREBBE FORTE IN ME UN'ALTRA...

RIMARRO' IN QUESTA CASA, COSTI QUEL CHE COSTI!

VORREI ESSERE PIU' D'AIUTO...

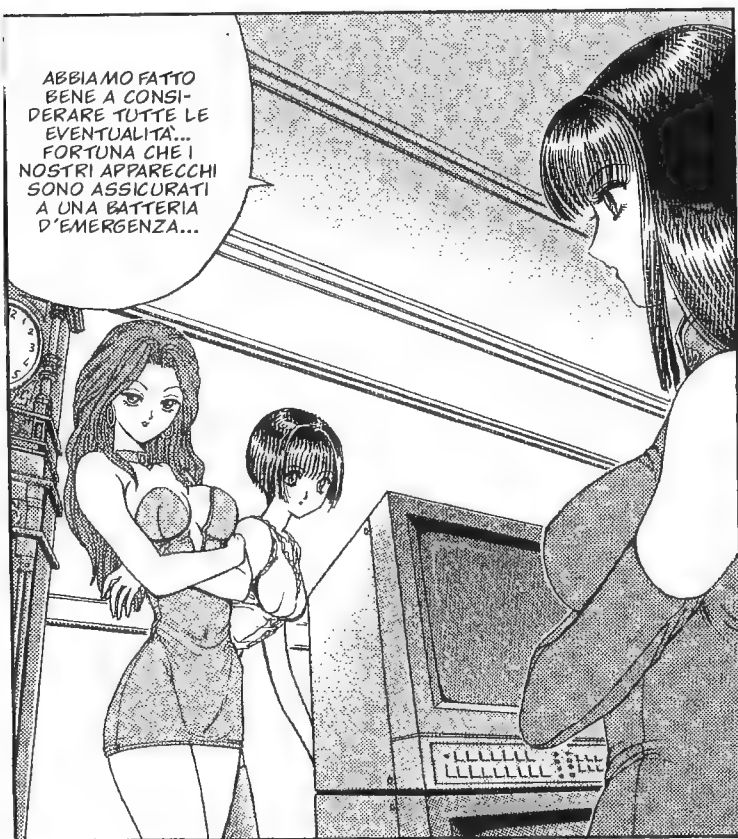
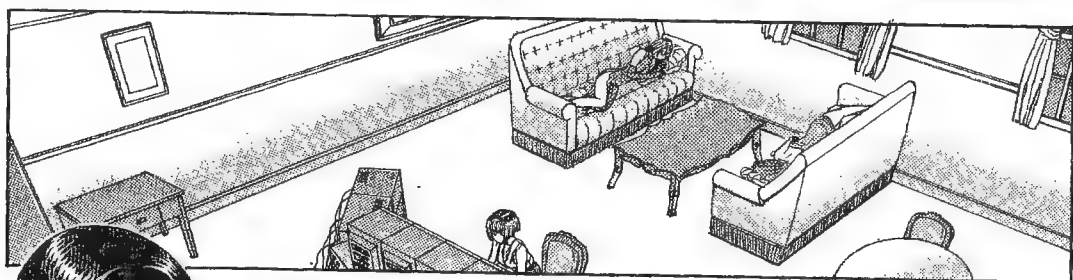
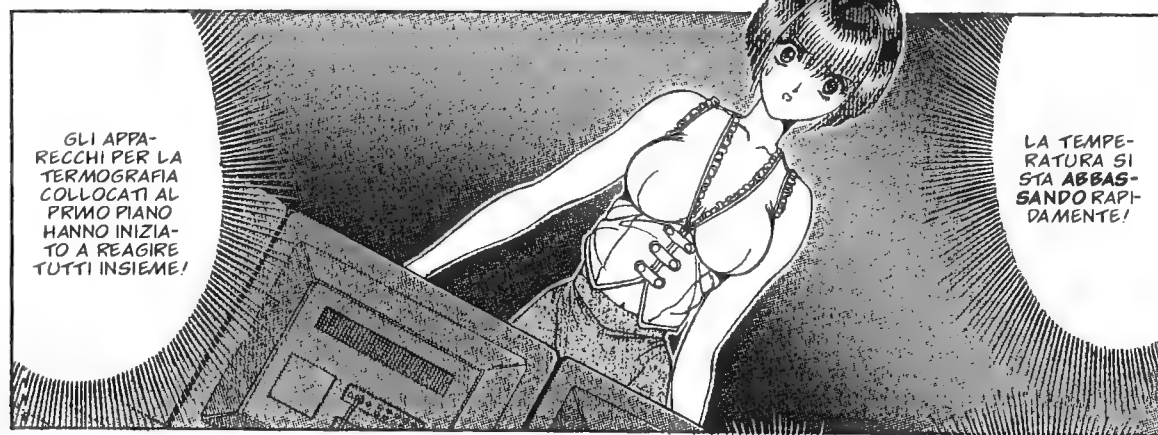
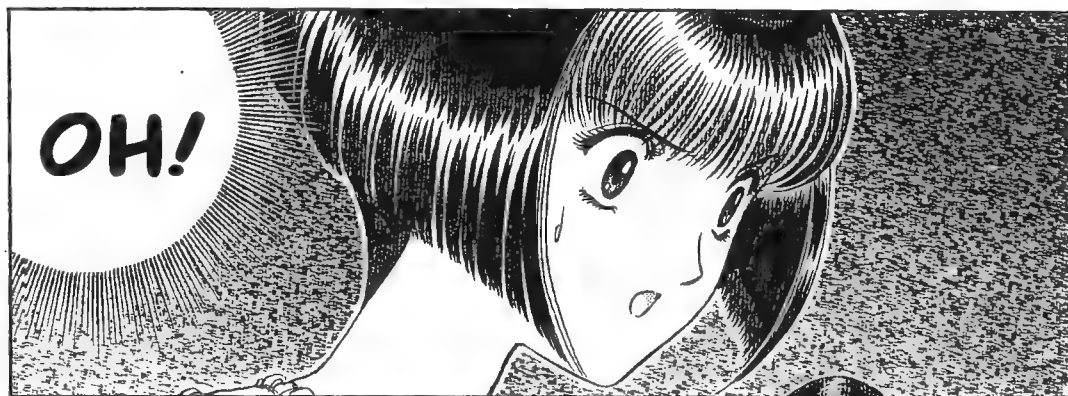
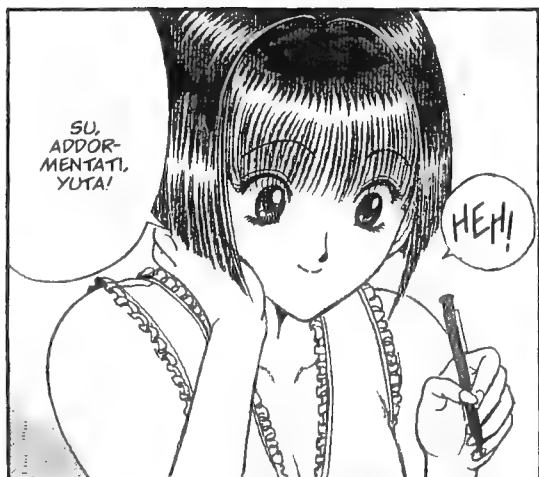
ANCHE SE NON SO COME, VORREI FARE QUALCOSA PER LORO...

ANCORA NON TORNA LA LUCE, EMIRU?

PER UN PO' DI TEMPO DOVREMO FARNE A MENO... PARE CHE LA LINEA ELETTRICA SIA STATA SERIAMENTE DANNEGGIATA...

YAWN...
YUTA E` ANCORA SVEGLIO... ED E` GIA` MEZZA-NOTTE!

OH!

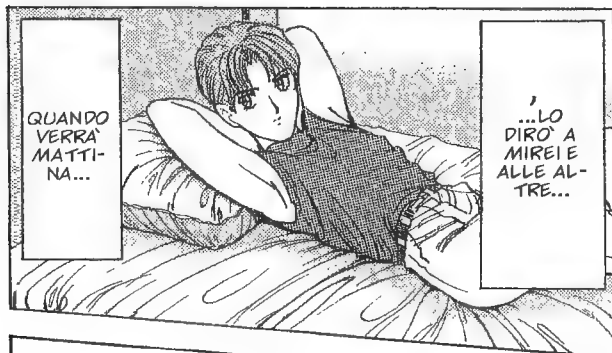
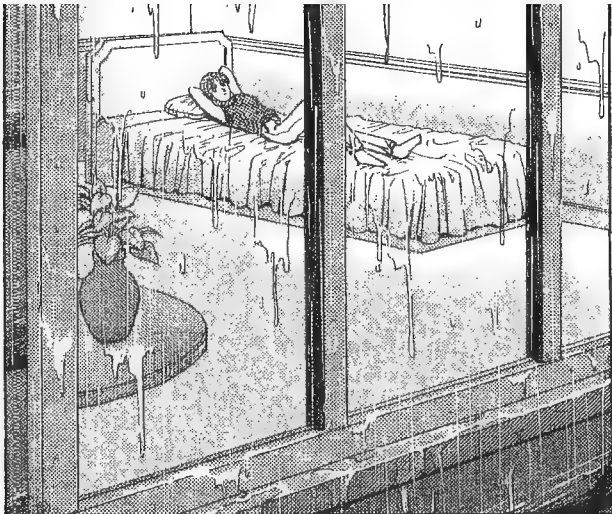
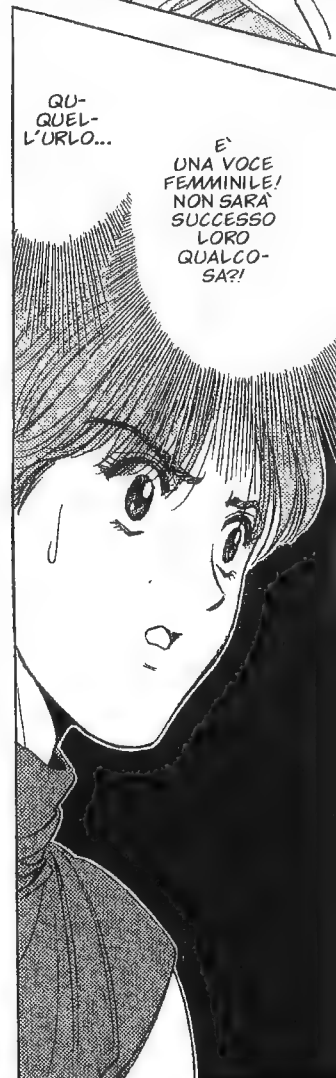
GLI APPARECCHI PER LA TERMOGRAFIA COLLOCATI AL PRIMO PIANO HANNO INIZIATO A REAGIRE TUTTI INSIEME!

LA TEMPERATURA SI STA **ABBASSANDO** RAPIDAMENTE!

DATE LE CIRCOSTANZE, SONO COSTRETTA AD ANDARE DA YUTA DA SOLA!
M-MA COSA...?!
...MI MANCANO LE FORZE!
STO PER... ADDOR-MENTAR-MI....
YUTA!

QUANDO VERRÀ MATTINA...
...LO DIRÒ A MIREI E ALLE ALTRE...

NON ME NE ANDRÒ... RIMARRÒ IN QUESTA CASA ASSIEME A LORO FINO A LAVORO ULTIMATO!
CHISSÀ COME REAGIRANNO ALLA MIA DICHIARAZIONE?

AAAAAAAAAH!

QU-QUELL'URLO...
È UNA VOCE FEMMINILE! NON SARÀ SUCCESSO LORO QUALCOSA?!

...CHI È QUESTA RAGAZ-ZA?!
TAP TAP TAP
UN RUMORE DI PASSI... E STA VENENDO VERSO DI ME!
COME IMMAGINAVO... È SUCCESSO QUALCOSA!
TAP TAP TAP TAP TAP
CHI È? EMIRU? RIKA?
VLAM
TAPTAPTAPTAP
O FORSE MIREI?
MA CHI...?!

SCAPPA, MASATO!

PERDONAMI SE TI HO SPAVENTATO TANTO...

MASATO? E CHI SAREBBE?

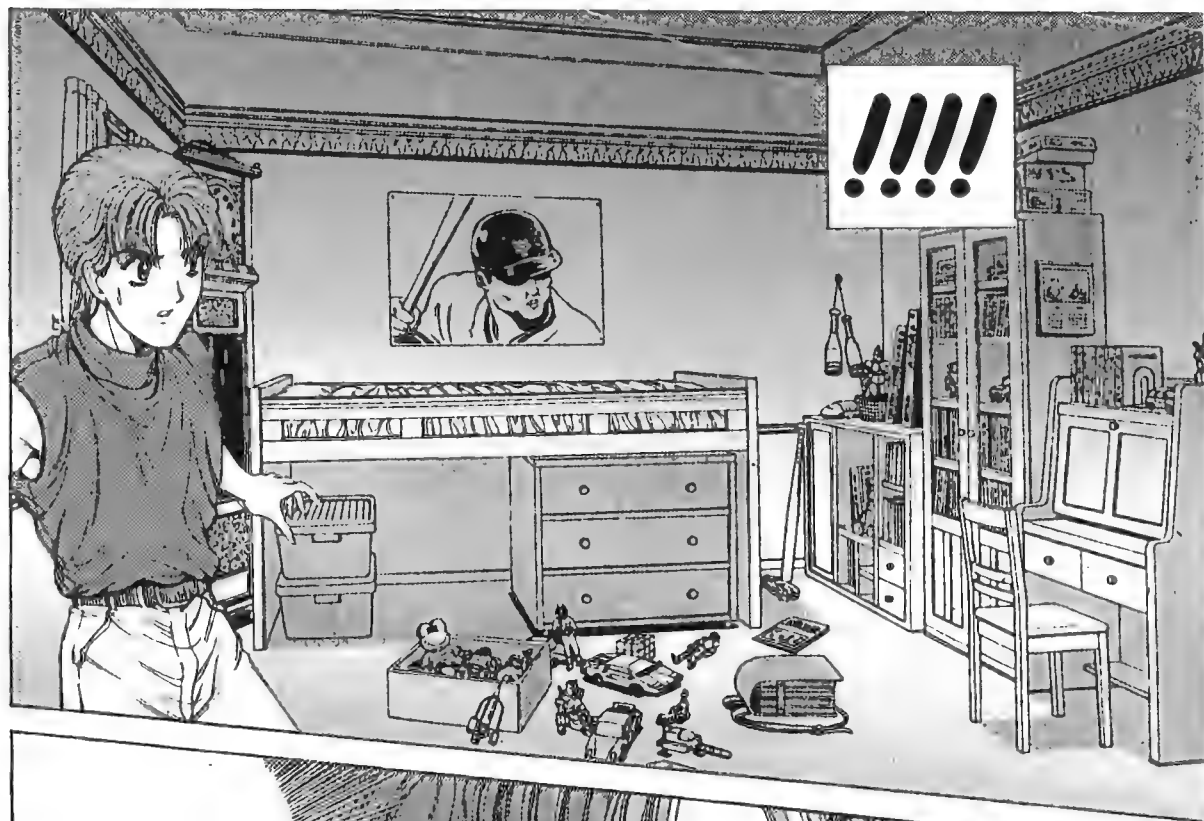
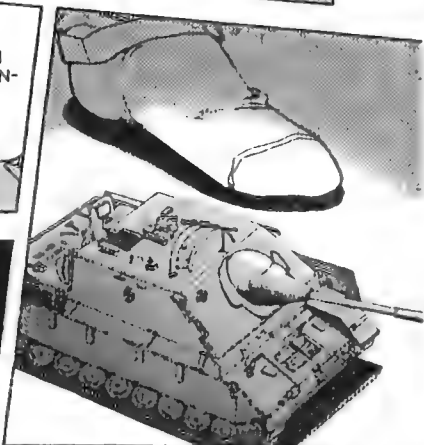
QUI CI SONO SOLO IO...

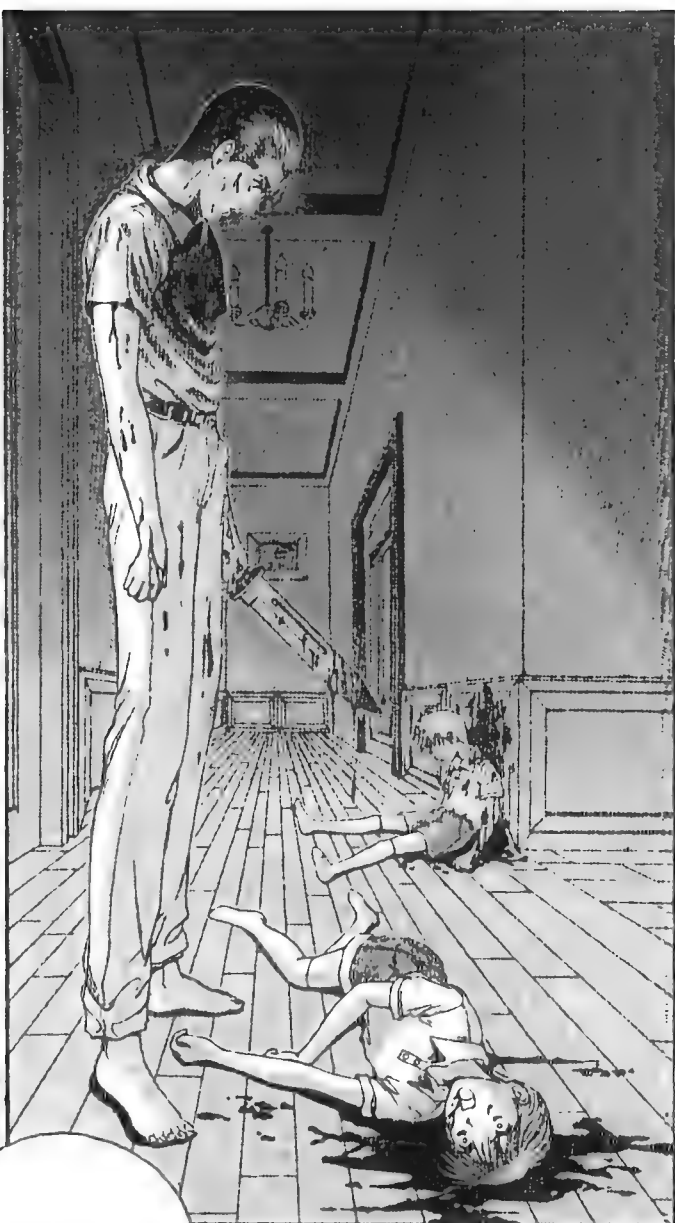
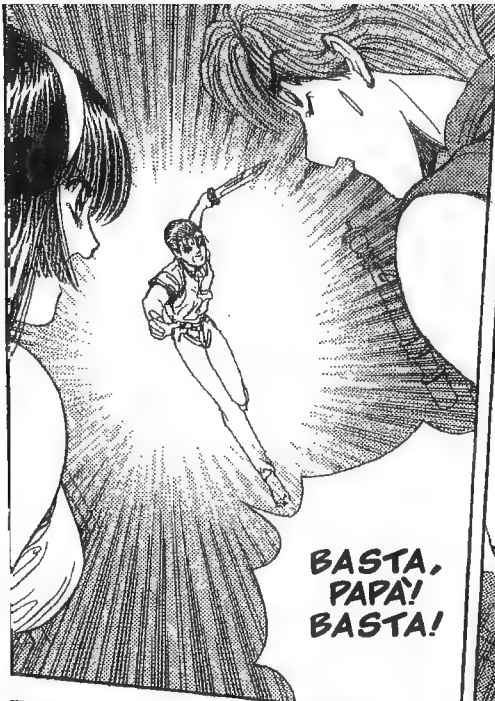
NON SI STARÀ RIVOLGENDO A ME?

PRESTO, MASATO!

U-UN MOMENTO!

CRACK

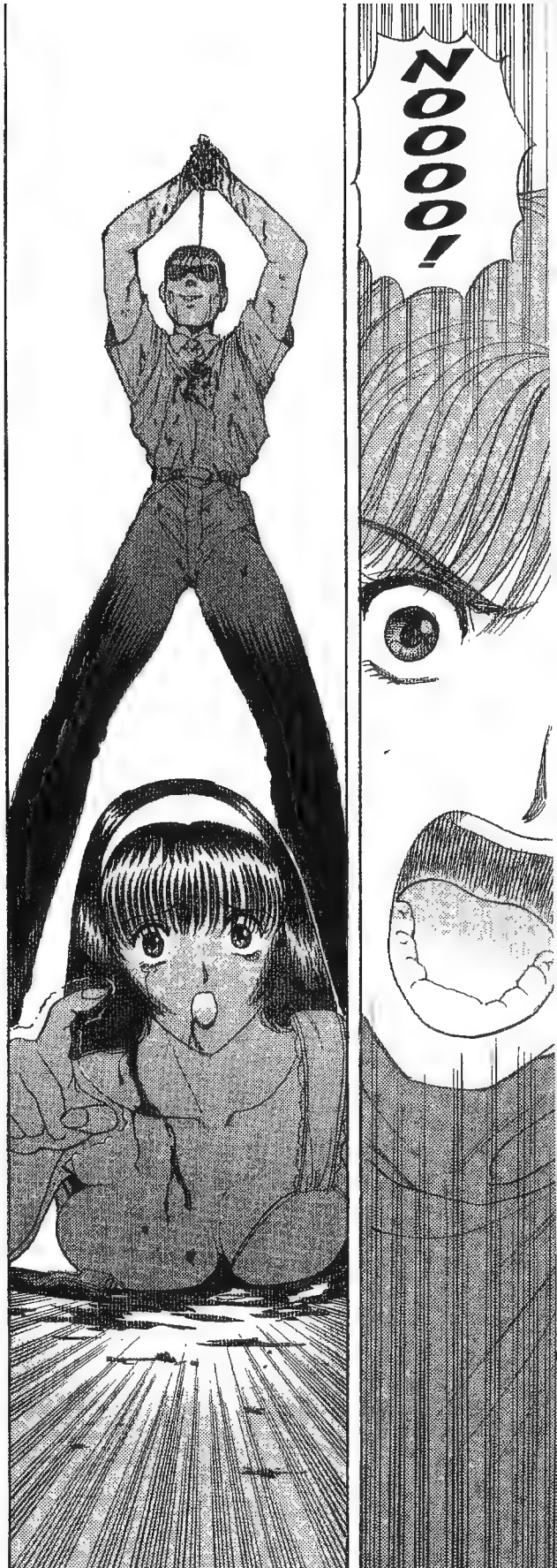
!!!!

MA COSA STA SUCCEDENDO?! QUESTA CAMERA NON ERA COSÌ!

SBRIGATI, MASATO!
F-FORSE STO SOGNANDO...
OH!
...PERCHE', KEIKO...? PERCHE'...?
HO FATTO TUTTO IL POSSIBILE PER IL LORO BENE... PERCHE' NESSUNO DI LORO VUOLE DIVENTARE MIO FIGLIO...?
E SE NESSUNO VUOLE, NON POSSO TENERLI QUI... LI DEVO ELIMINARE... DEVO...

GASH
AAAAH!
ATTENTO, MASATO!
BASTA, PAPÀ! BASTA!
DEVE ESSERE UN SOGNO...
DA QUESTA PARTE, PRESTO!
KEIKO... PERCHÈ FUGGI...? ANCHE TU ABBANDONI IL PAPÀ...?
STO FACENDO UN INCUBO!
OH, MIO DIO... TI PREGO!
SE QUESTO È UN SOGNO, FA' CHE MI SVEGLI SUBITO!
TAP TAP TAP

SIGNORINA KEIKO!

P-PERCHE`?! PERCHE` CONO-SCO IL NOME DI QUESTA RAGAZ-ZA?!
NON HA SENSO!
M-MASATO... RIFUGIATI NELLO SCANTI-NATO... L'HO SCOPERTO IERI...
M-MENTRE GIOCAVO A NASCONDINO ASSIEME AGLI ALTRI...
PRESTO... NELLO SCANTINA-TO...
NOOOOO!

YUTA...

AAARGH!

YUTA?!

M-MA CHE DIAVOLO STA SUCCEDENDO?!

AAH!

SEMBRA CHE STIA FUGGENDO SPAVENTATO DA QUALCOSA...

SI', MA DA **COSA?!** QUI NON C'E' **NULLA** OLTRE A LUI!

AAAH!

SLASH

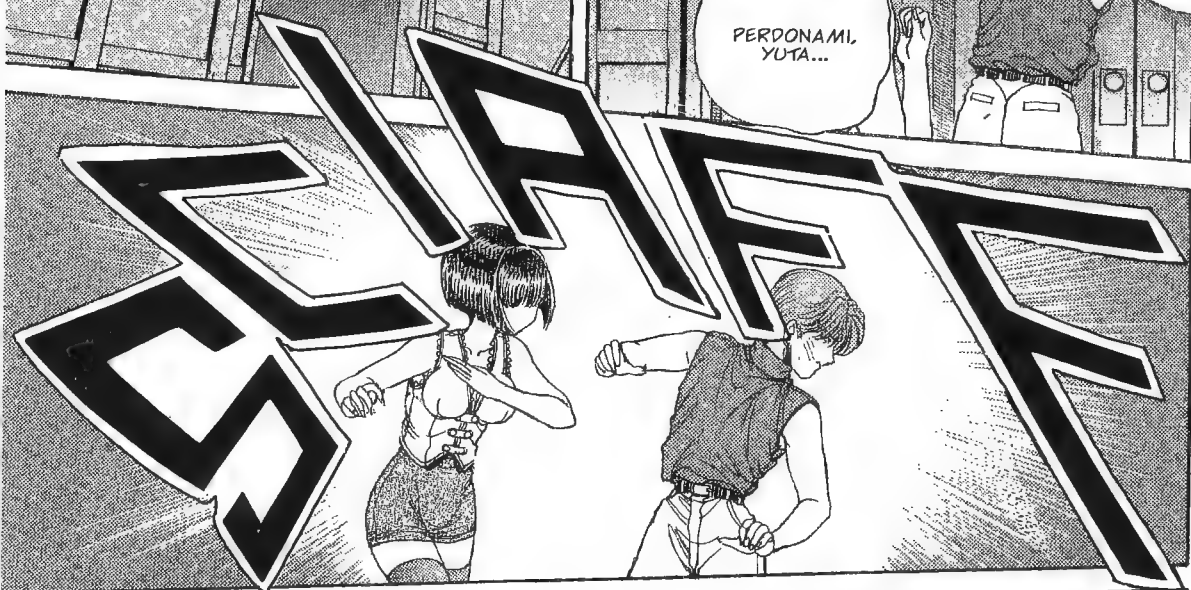
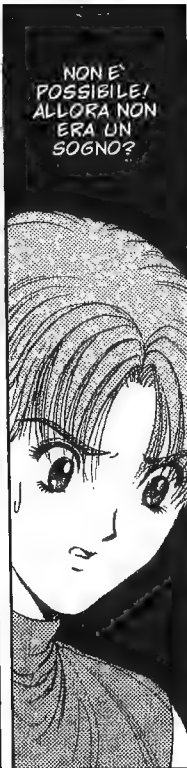
YUTA SI E' FERITO **DA SOLO** AL BRACCIO!

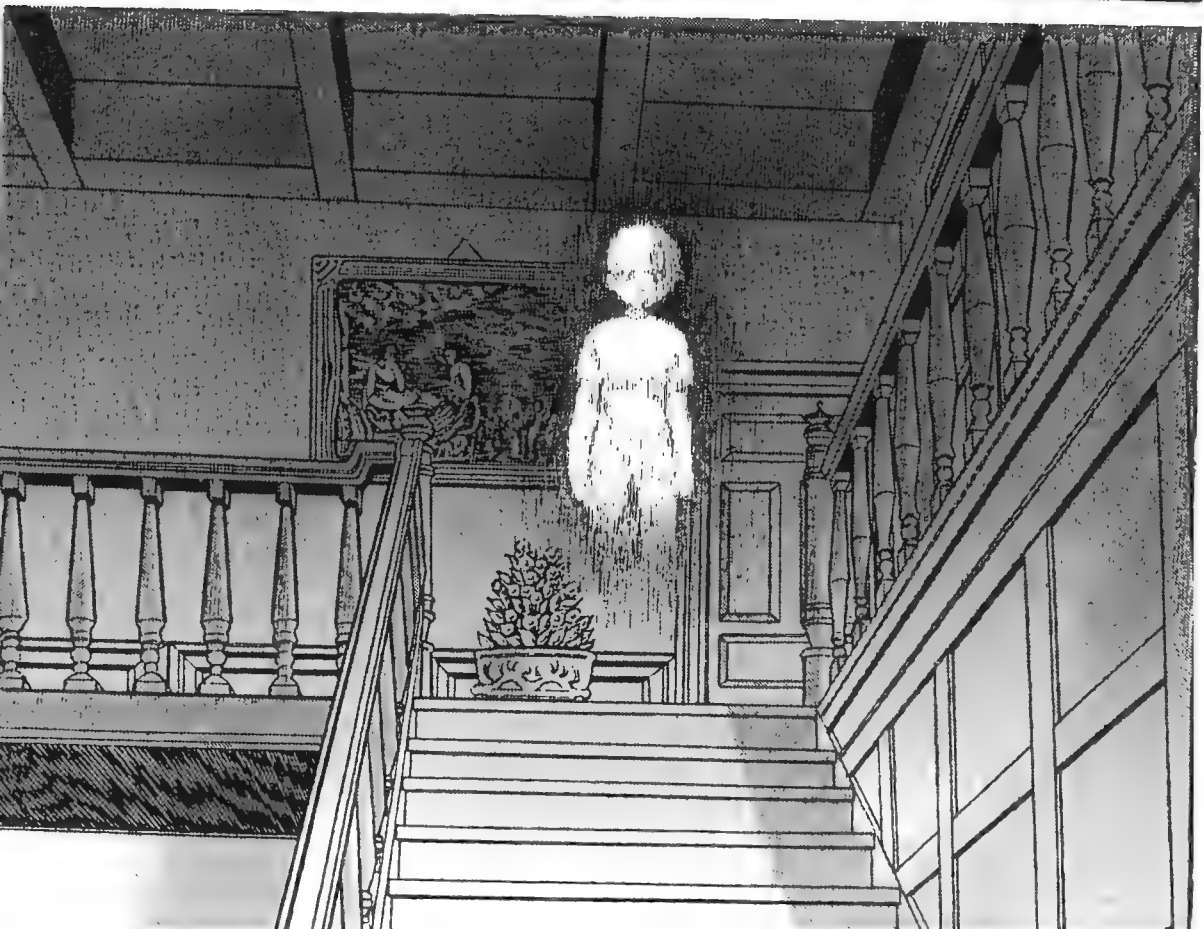
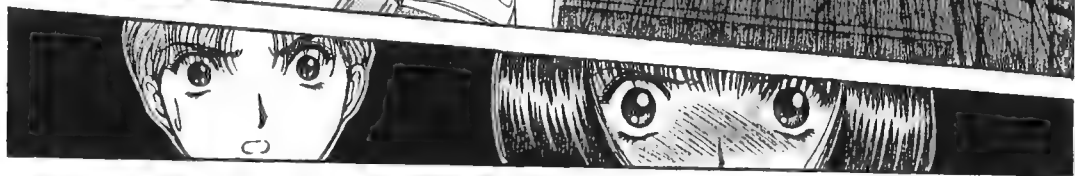
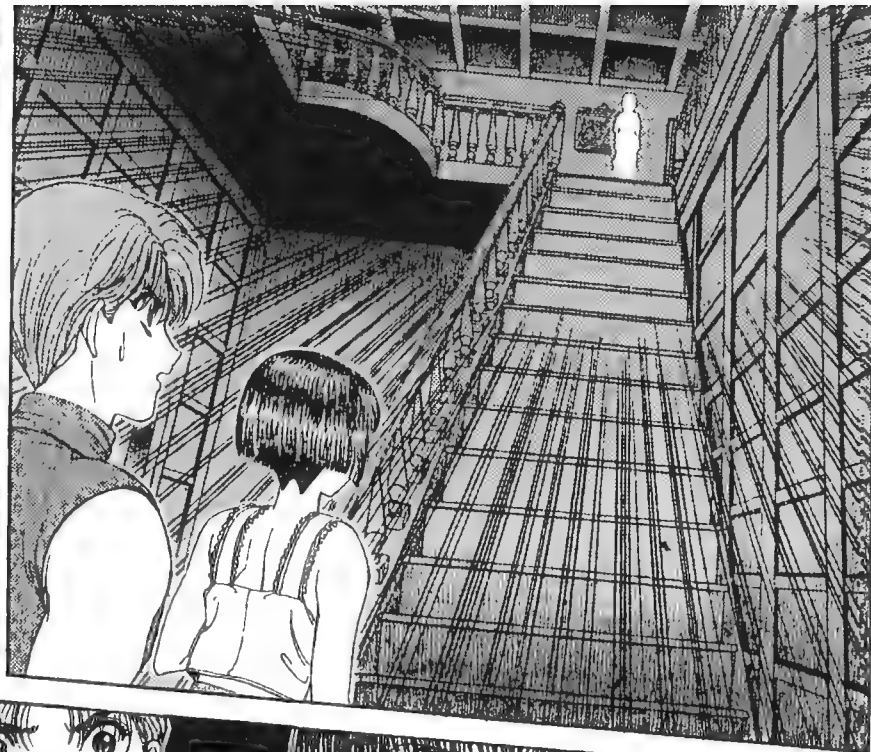
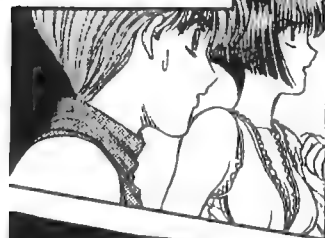
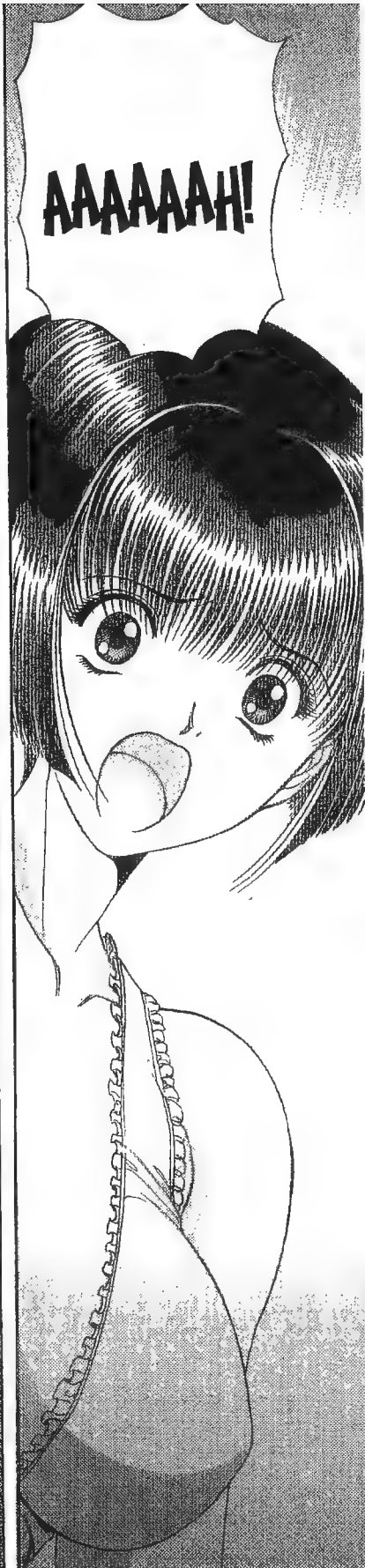
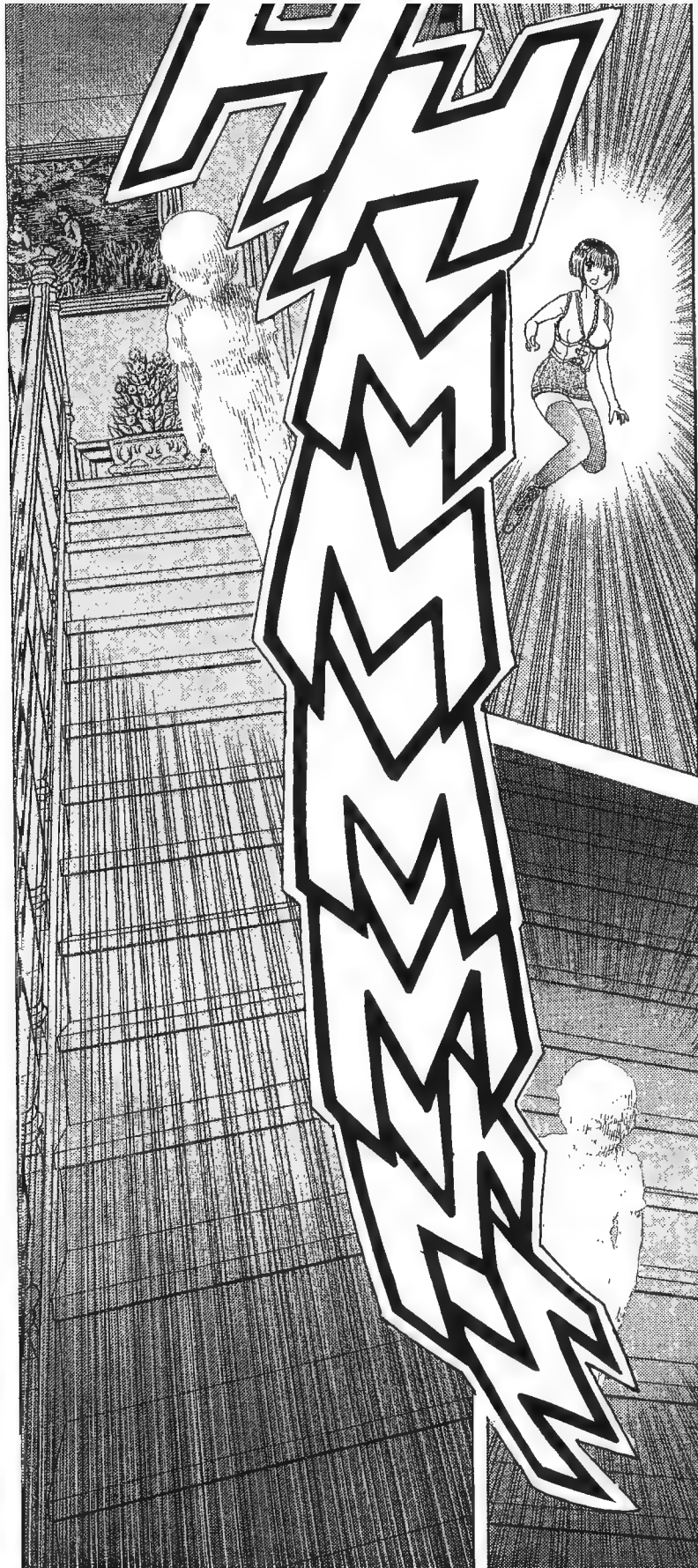
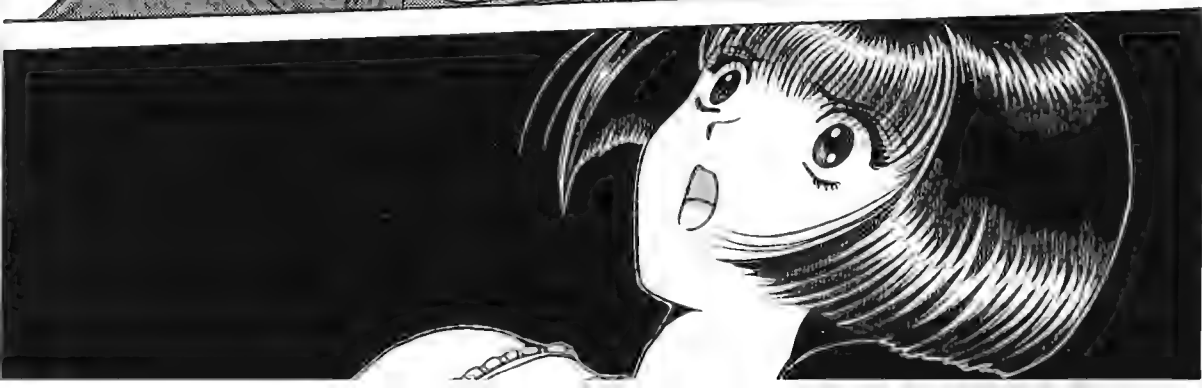
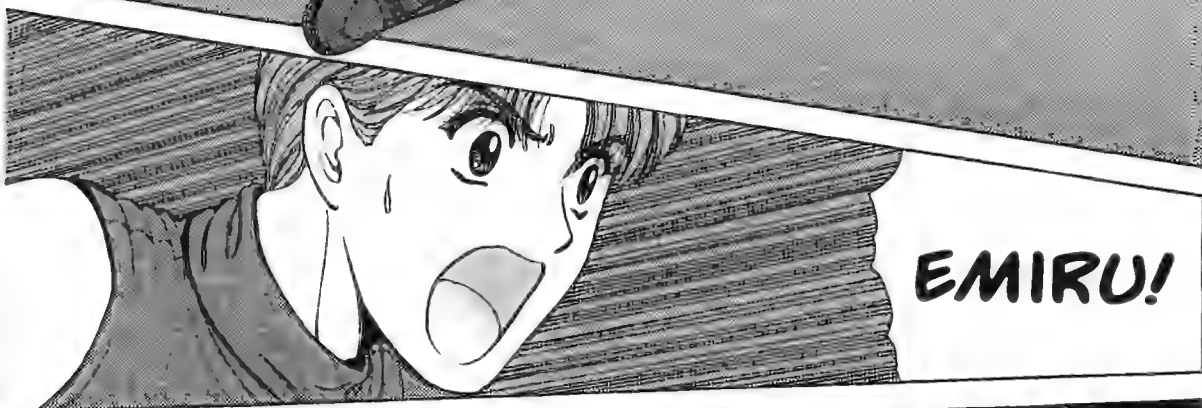
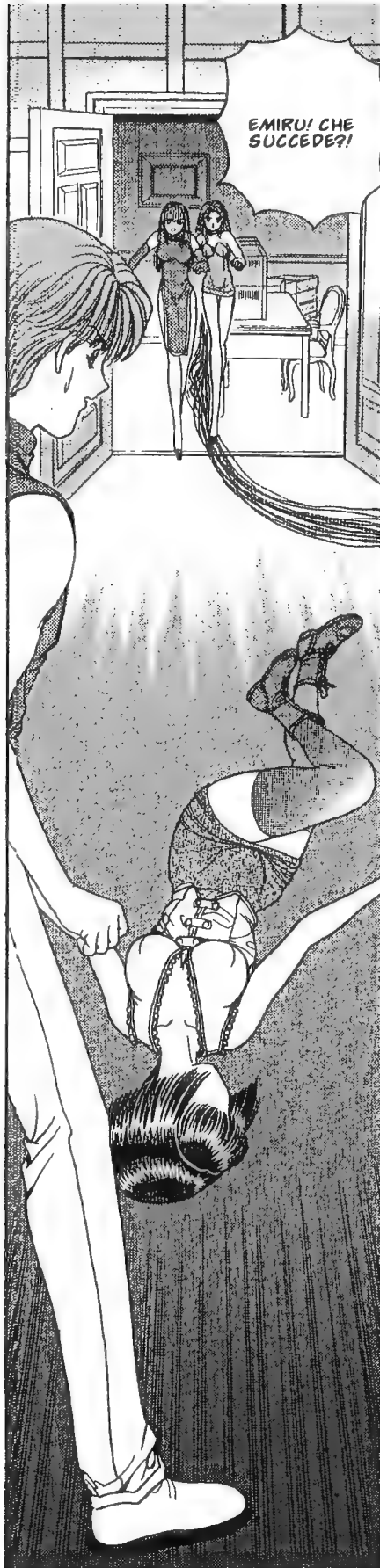
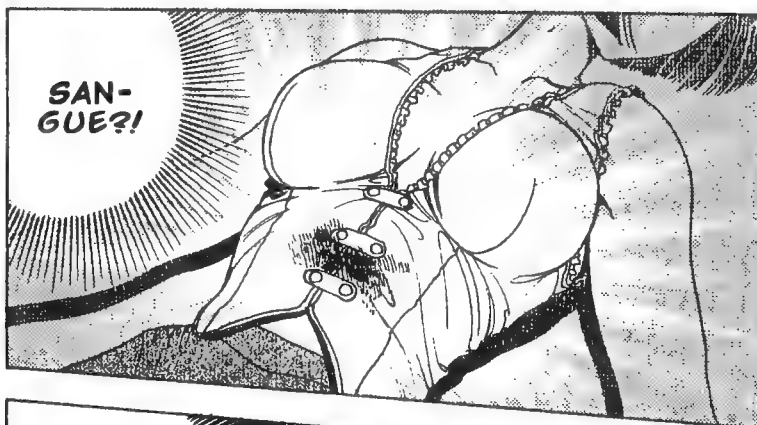
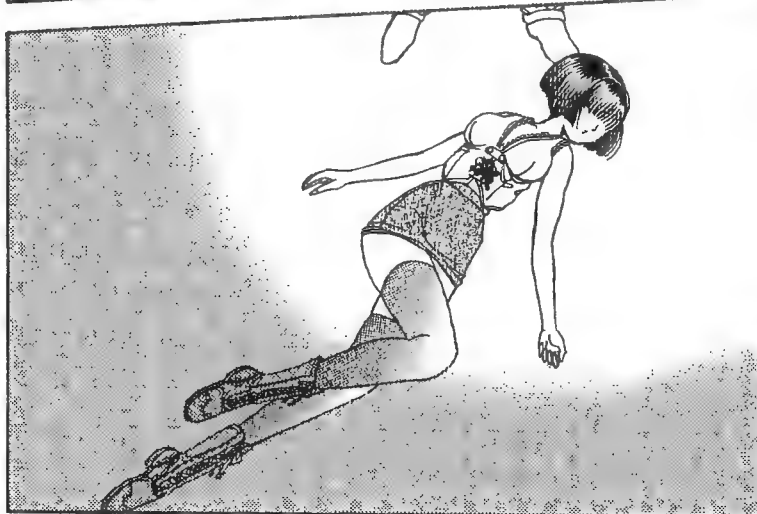
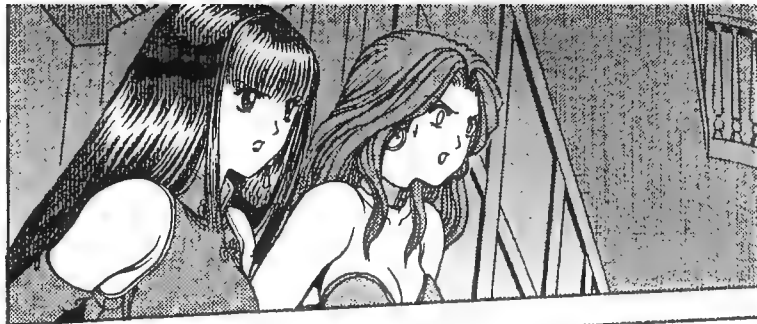
YUTA!

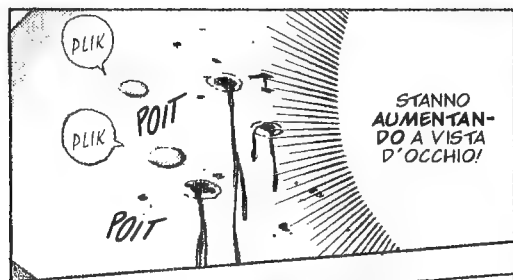
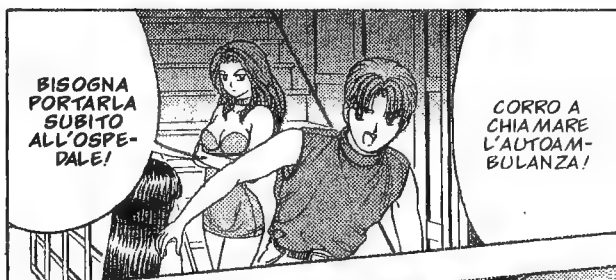
TUMP TUMP TUMP TUMP

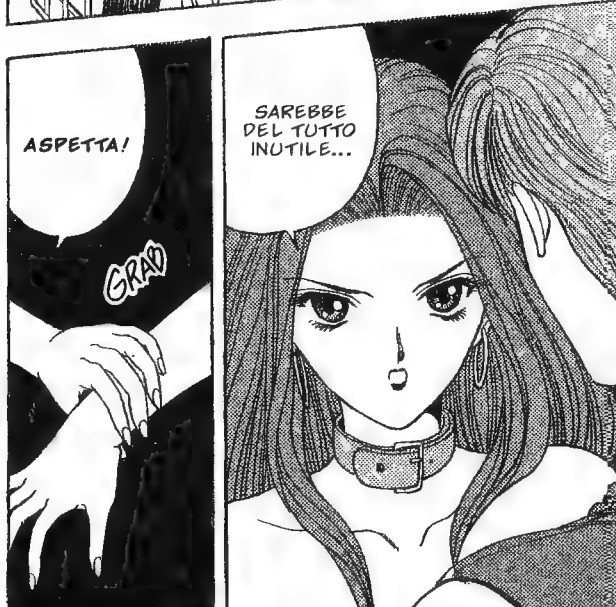
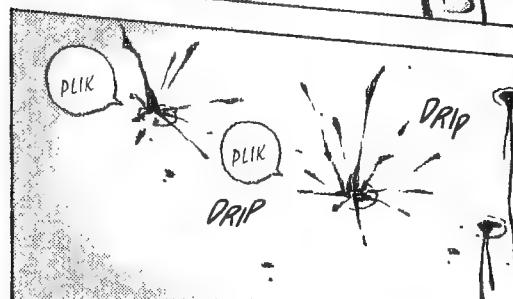
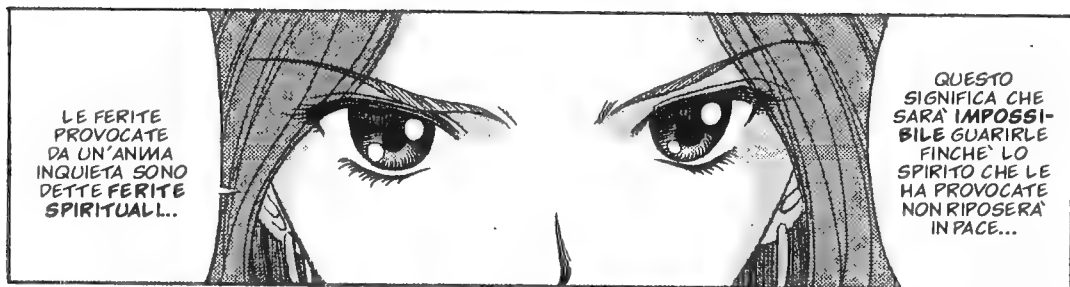
MA COSA TI SUCCEDE?! **RIPRENDITI!**

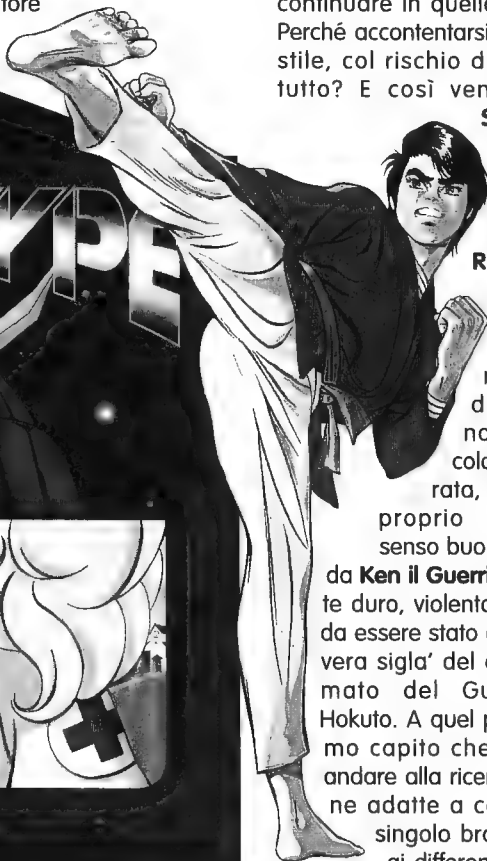
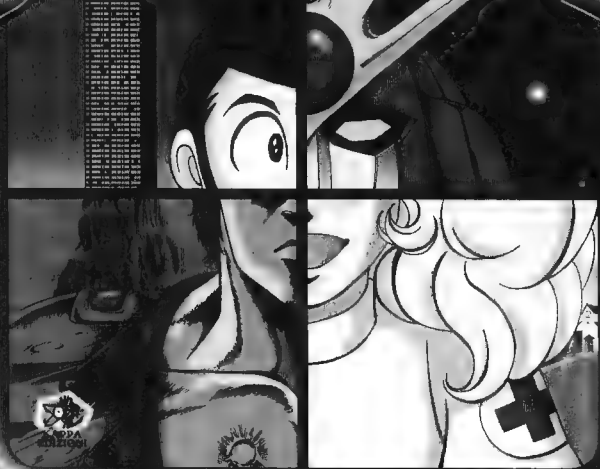
AAAAH!

IL FANTASMA DI QUESTA CASA STA PROVOCANDO DELLE ALLUCINAZIONI A YUTA!
DEVO FARLO TORNARE IN SE'!
PERDONAMI, YUTA...
SCIAFF
E... EMIRU...?
YUTA! MI RICONOSCI?
OH, MENO MALE... TI SEI RIPRESO!

R-RIPRESO? IN CHE SENSO?
OH!
IL MIO BRACCIO...
NON E' POSSIBILE! ALLORA NON ERA UN SOGNO?
YUTA...
COSA?!
PERCHE' SONO FERITO?!
UMF
ADESSO BASTA!
NON PUOI CONTINUARE A TERRORIZZARE CHI ABITA IN QUESTA CASA!
PERCHE' STAI FACENDO QUESTE COSE?
SO CHE CI SEI! FATTI VEDERE!
SE DEVI COMUNICARCI QUALCOSA, FALLO CHIARAMENTE!
O PREFERISCI ESSERE CHIAMATO VIGLIACCO?!

EMIRU?

AAAAAAH!

EMIRU!

EMIRU! CHE SUCCEDE?!
SAN-GUE?!
SANTO CIELO!

COME SI È PROCURATA QUESTA FERITA? SEMBRANO TANTI PICCOLI **EMATOMI!**

LE FERITE PROVOCATE DA UN'ANIMA INQUIETA SONO DETTE **FERITE SPIRITUALI**...
QUESTO SIGNIFICA CHE SARÀ **IMPOSSIBILE** GUARIRLE FINCHÈ LO SPIRITO CHE LE HA PROVOCATE NON RIPOSERÀ IN PACE...

UN COMUNE MEDICO NON POTREBBE FARE ASSOLUTAMENTE **NULLA**...
MA... È ASSURDO!
COSA NE SARÀ DI EMIRU?!
SE CONTINUA COSÌ, LE EMORRAGIE SI ESTENDERANNO SEMPRE DI PIÙ...
...ED EMIRU MORIRÀ!
OFFICE REI - CONTINUA

FEEL THE STEREOTYPE EXPERIENCE!

E' stata tutta colpa di una gita in auto fra le colline tosco-emiliane alla ricerca di castagne, sfociata poi in una colossale abbuffata a base di borlenghi al pesto, salumi e Nutella, seguiti da polenta col cinghiale e annaffiati da vino rosso locale. Certe cose nascono senza un vero e proprio progetto, e prendono il via più che altro per divertire se stessi e gli amici. Più di tre anni fa esistevano comunque già le premesse per la nascita di **Stereotype**, anche se non sapevamo che si sarebbe chiamato così, che sarebbe diventato un disco, e quali brani di preciso avrebbe contenuto. Eravamo partiti con **Daitarn III** e **Candy Candy** (in inglese), tanto per ridere dopo cena (il comune denominatore sembra sempre il cibo, per quanto ci riguarda), ma poi ci siamo accorti che di volta in volta ci si metteva sempre più impegno. **Michele Romagnoli** (1) si studiava la melodia base della sigla di un cartone animato, e la settimana successiva aveva già pronta una base definitiva, completamente riarrangiata e ricca di deliziose invenzioni. **Silvano "Tili" Babin** (2) arrivava con la sua chitarra elettrica e improvvisava assoli professionalissimi, torturando le corde come un invasato ma mantenendo un insolito aplomb da lord inglese. Io mi lasciavo entusiasmare dalla loro abilità e cercavo di partecipare come potevo, urlando come una locomotiva arrugginita e costringendo le ranocchie nel canale vicino a traslocare verso lidi più tranquilli. In sole due canzoni erano già presenti due generi musicali agli antipodi, l'heavy metal e il melodico, e così decidemmo di continuare in quella direzione. Perché accontentarsi di un unico stile, col rischio di appiattire tutto? E così vennero fuori **Shootin' Star** (la prima sigla finale di **Atlas Ufo Robot**), un pezzo techno che Michele realizzò durante una nottata particolarmente ispirata, e un vero e proprio incubo (in senso buono) generato da **Ken il Guerriero**, talmente duro, violento e metallico da essere stato dichiarato 'la vera sigla' del cartone animato del Guerriero di Hokuto. A quel punto abbiamo capito che era ora di andare alla ricerca di persone adatte a cantare ogni singolo brano, in base ai differenti stili. La via

Lupin III © Monkey Punch

Judo Boy © Tatsunoko (disegno: Roberto Ferrari)

Emilia, arteria principale che attraversa l'Emilia Romagna collegando la maggior parte dei suoi capoluoghi, è stata generosa di talenti, portando al nostro studio di registrazione mobile una quantità di personaggi incredibili. Mentre prendeva corpo **JBB (Judo Boy Blues)** sopraggiunse **Alessandro Magri** (3), che rimase intrappolato dal ritmo. Forte della sua esperienza di musicista 'pubblico', ha deciso così di regalarci un assolo di tastiera che ha impreziosito ulteriormente la sigla del vendicativo Sanshiro Kurenai. Poco alla volta, questo brano era diventato un vero e proprio pezzo 'non ufficiale' della colonna sonora del film Blues Brothers, e così abbiamo deciso che ci serviva una Aretha Franklin tutta nostra. Michele propose **Meri Rinaldi** (4), sua compagna di scuola ai tempi delle superiori, garantendo che la sua voce soul avrebbe saputo fare miracoli. Be', cavoli, se li ha fatti! Senza perdere tempo, le è stato subito chiesto di gorgheggiare qualche improvvisazione canora in **Shootin' Star** sul ritornello di **Eleonora Minghelli** e di duettare con Silvano in **Daitarn III**, aggiungendo all'heavy metal un ironico tocco da operetta. La prima volta che ho sentito la voce di **Luca "Pazzo" Melloni** (5), invece, è stato da dietro la porta della sala registrazione: aveva già cantato il suo brano, **Ken il guerriero**, e stava incidendo l'urlo finale, ma con la musica in cuffia. La scena era grottesca: da dietro una porta chiusa venivano grida da mattatoio, senza una motivazione apparente. Poi la porta si apre e mi appare lui, cranio rasato e tatuaggio su un lato della testa, essenzialmente uno dei guerrieri del deserto nemici di Kenshiro come aspetto, ma goliardico e affabile nei modi di fare, e soprattutto con una voce da turbina nucleare. Nel frattempo, Silvano riesplorava le sue radici iberiche trasformando la sigla di **Mazinga Z** in un flamenco, aiutato dal fratello **Enrico "Banez" Babini** che ha adattato il testo in lingua spagnola, fino a trasformarlo in un vero e proprio canto rivoluzionario contro l'oppressione delle armate del Dottor Inferno. Da allora, Silvano ha cambiato il proprio soprannome da "Tili" a "El Mazingo".

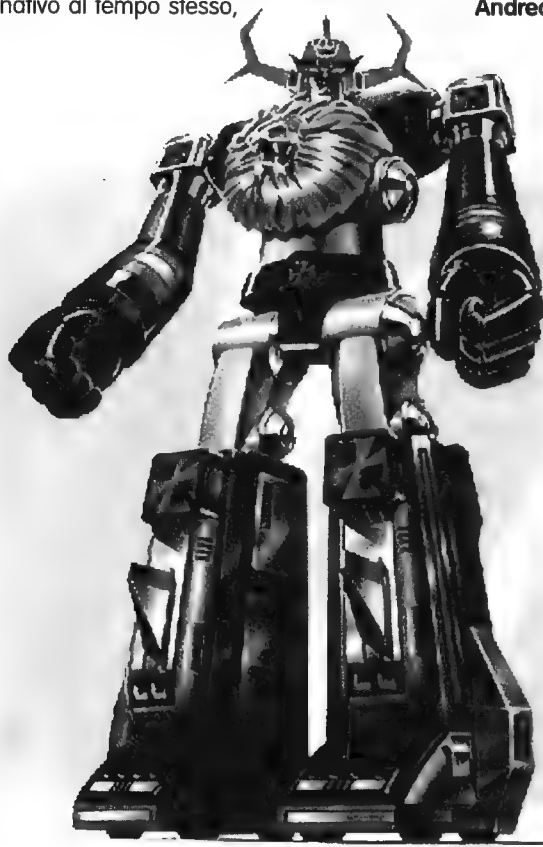
Il rap di **Pollon**, in cantiere già da molto tempo, è stato poi completato grazie alla collaborazione canora di **Sergio "Zeb" Villani** e **Rosanna Carbonara** (6), mentre per la versione country-western di **Yattaman**, cantata da **Lorenzo Sacquegna**, non si finiva più di lavorare a causa delle continue aggiunte, anche microscopiche, al brano originale, fra cori gospel, pollame, mucche, ubriaconi e cow boy.

Il progetto cresceva a vista d'occhio, ma la sorpresa più grande doveva ancora arrivare: non ci potevamo credere, ma **Luce "Selen" Caponegro** (7), regina indiscussa della cinematografia sexy, aveva accettato la nostra proposta di cantare un brano, e così le è stato cucito addosso **Planet 0**, la prima sigla italiana di **Lupin III**. Chi meglio di lei poteva fare la parte della angosciata/eccitata fanciulla che viene rapita da un manipolo di pirati alieni dediti all'S&M? Selen si è poi dimostrata tutt'altro che aliena al progetto, e durante una cena al ristorante cinese (e ridagli col cibo...) ha partecipato ai cori post-prandiali dimostrando di conoscere un vasto repertorio di sigle di cartoni animati, comprese quelle meno note. Un altro tocco 'extraterrestre' al brano è stato fornito da **Sandro Pravisani** con il suo deejeereedoo, uno strumento a fiato usato dagli aborigeni dal sound particolarmente mistico. A quel punto, avevamo bisogno di una 'sigla d'apertura', di un titolo e di un nome che contraddistinguesse il gruppo. La parola **Stereotype** mi frullava in testa da tempo per altri due progetti completamente slegati dalla musica, ma comunque legati al mondo dei manga e degli anime. Mi era sembrato l'ideale, visto che la produzione giapponese è sempre stata ricca di stereotipi molto identificabili. Stereotipi che esistono anche

© Igarashi/ Kodansha

© Hara/ Bronson/ Shueisha

nelle sigle originali nipponiche degli anni '70 e '80, tanto che basta sentirne poche note per riconoscerne l'interprete o il genere di cartone animato a cui fa da introduzione. Il brano **Ongaku no Majin Stereotype** fa il verso alle sigle di Ichiro Mizuki, interprete di tutte le sigle dei serial robotici più famosi, ed è anche per questo che è cantata in lingua giapponese con l'ausilio di **Naomi Okita**, che lavora con la Star e la Kappa da tempo in qualità di traduttrice (vedi **Dragon Ball** e **Ranma 1/2**). A questo punto, volevamo chiudere dichiarando ad alta voce che il disco era nato per divertire, per ricordare senza dolori nostalgici i primi venti anni di cartoni animati giapponesi in Italia. Siamo quindi andati in osteria alle due del pomeriggio, abbiamo montato i microfoni e abbiamo ordinato litri di vino e chili di salumi affettati (avevamo iniziato mangiando, dovevamo finire nello stesso modo); chiamati amici, conoscenti e clienti occasionali, abbiamo dotato tutti di testo, lo abbiamo provato due volte (ma alcuni lo conoscevano già!) e abbiamo trasformato **Daltanious** in un canto da osteria, aiutati da **Carlo Merola** nella parte dell'oste. E così, a Cento, in provincia di Ferrara, un gruppo di avvinazzati ha iniziato a cantare stornelli in romanesco, suscitando la curiosità dei passanti. Fare **Stereotype** è stato divertente e impegnativo al tempo stesso, ma il sudore versato ha già iniziato a dare i suoi frutti. Che sia il caso di iniziare a parlare di una nuova uscita? O meglio, nello stile degli anime, di uno **Stereotype Zeta**?!

Andrea Baricordi

© Toho

"CHI E' CHI" IN STEREO

(1) **Michele Romagnoli**, direttore artistico e co-autore di **Stereotype**, si è occupato delle orchestrazioni e degli arrangiamenti della maggior parte dei brani. E' attivo sul fronte della regia di video musicali ed è noto per i suoi libri di critica cinematografica come **L'Occhio del testimone** e **Godzilla contro Gamera - Storie dall'Isola dei Mostri**. Negli anni Ottanta formava il gruppo musicale new wave **Egypt** assieme a **Carlo Merola** e **Sergio "Zeb" Villani**.
(2) **Silvano Babini** è leader del gruppo **Hell's Metal**, si è occupato dell'orchestrazione e dell'arrangiamento di alcuni brani di **Stereotype**.
(3) **Alessandro Magri** è il fenomenale tastierista di **Vasco Rossi**, **Zucchero**, **Biagio Antonacci**, **Stadio**, **Paola Turci**, **Gerardina Trovato** e molti altri. E' anche compositore e produttore artistico del gruppo **Dillo Forte**, prodotto dalla **Sony Music**.
(4) **Meri Rinaldi**, cantante e leader del gruppo musicale **Metro**, incide correntemente per la **Digit**, ed è apparsa in svariate compilation (l'ultima è **Solitaire Love**) con gli pseudonimi di **Linda Davis** e **Crackers**. Era una fan di **Remì**, **Heidi**, **Goldrake** e **Lupin III**.
(5) **Luca Melloni** è un vero e proprio 'animale da palcoscenico' che si è fatto notare col gruppo chiamato **Pannisporchi**, di cui la **Sony Music** ha iniziato a interessarsi.
(6) **Rosanna Carbonara**, modella e fondatrice di un'agenzia di ragazze-immagine, ha cantato nell'ultimo LP di **Francesco Baccini** e ha interpretato la parte principale nell'ultimo video di **Masini**.
(7) **Luce "Selen" Caponegro**, attrice di film erotici d'alta qualità e show girl, è attiva su ogni fronte dello spettacolo: la rivista di fumetti che porta il suo nome e di cui è madrina ha riportato al pubblico personaggi come Ranxerox di Tamburini & Liberatore; le numerose apparizioni televisive al **Maurizio Costanzo Show** sono culminate in **Ciro, il figlio di Target** trasmesso da Mediaset, a cui a collaborato attivamente; il suo disco **The Lady of the Night** passa da più di un anno in tutte le discoteche.

MI DISPIACE, PICCOLA... AVREI VOLUTO **GIOCARE** CON TE ANCORA UN PO', MA TI VEDO UN ALQUANTO ALTERATA...

OH, NON PREOCCUPARTI... TI RIDURRÒ SUBITO A UN AMMASSO DI FERRAGLIA, COSÌ QUESTA **SGRADEVOLE SENSAZIONE** TI PASSERÀ IN UN ATTIMO!

GRUNT...

CALM BREAKER di Masatsugu Iwase
L'ULTIMA POSSIBILITA'

COS...?!
BASSH

CHISATO!
SSSHH

CHISATO!
TAPTAPTAP

CHE TI PRENDE, ORA? E' SOLO UNA DONNA CHE STA PER MORIRE...
OH, CAPISCO... FORSE ERA MEGLIO UCCIDERLA SUBITO, VERO?

SMASH
KA-WHAM
WOOSH
SE CHISATO DOVESSE MORIRE, NON TE LO PERDONEREI MAI!
SWISH
QUESTA TIPA È DOTATA DI UNA VELOCITÀ E DI UNA POTENZA SUPERIORE A QUELLA CHE MI ASPETTAVO... MEGLIO EVITARE DI RESTARE SOLO SULLA DIFENSIVA...
WHUMP
SLAM

BASH

SKRRRR

SAI...

...SE CONTINUI COSÌ, MORIRÒ SBADIGLIANDO!
SKRUMM

KROOM
WHUMP

SPROING

NON TI LASCERÒ FUGGIRE!

NOOOM

SAYURI...

OH!

DOVE VORRESTI ANDARE?

THOOM

SKRAM

AAAAAH!

HUH...

SPEROW CHE A QUALCUNO VENGA IN MENTEY DI AUMENTARMI LO STIPENDIOW...
IN QUESTA STANZA NON C'È NULLA, TRANNE QUEL TELEVISORE...
EHI, SCORPION! QUELLA NON È UN'ASTRONAVE DI CYLONE?
ZITTO, APOLLO! ANCHE OGGI LI STERMINEREMO TUTTI!
KRAGH
CHI?!
DANNAZIONE, SCORPION! MENTRE ERAVAMO PRESI DAL COMBATTIMENTO, IL GALACTICA È STATO PRESO D'ASSALTO!

* INTELLIGENZA ARTIFICIALE

KROOM

MA CHE TI PRENDEY?! CHE C'ENTRO IOW?!
STAK

AAH!
OUCH!
THUMP

QUESTI SONO FATTI TUOI! E ORA, VUOI SPOSTARTI?!
NON E' VERO! IL CAPOSEZIONE E' UN GENIO!

AH AH AH... I ROBOT TERRESTRI SONO UNA MANICA DI TONTI...
ATTRAVERSO IL VOSTRO MODO DI AGIRE SI RIESCE A INTRAVEDERE L'IMBECILLITÀ DEGLI UOMINI CHE VI HANNO COSTRUITO!

VI FARÒ CAPIRE PERCHÈ SIETE DI LIVELLO INFERIORE!
WHINNN

THOOM

OH, NO!
AAAAH!
KRAAA

SPA-RITE... SENZA LASCIA-RE NEMMENO UN BULLO-NE...
RRRUMBLE

OH?
QUE-STOW È INCON-CEPIBI-LEY!
ZOOM

NON PUOI COMBAT-TERE QUI!
FERMA, SALLY!

C'È IL DIVIETO DI RUMORI MOLE-STI!
URK!
FLOP

UN'INCREDIBILE DIMOSTRAZIONE DI **SVENTATEZZA**, DISTRARSI MENTRE SI COMBATTE CON **ME**...

...SIGNORINA!

PLASMA JET CUTTER!

GLI-DING!

E' INUTI-LE!

BASH

SPITZ

UH?!

MA CHE...? LA POTENZA DELLA BAR-RIERA E' DI-MINUITA?!

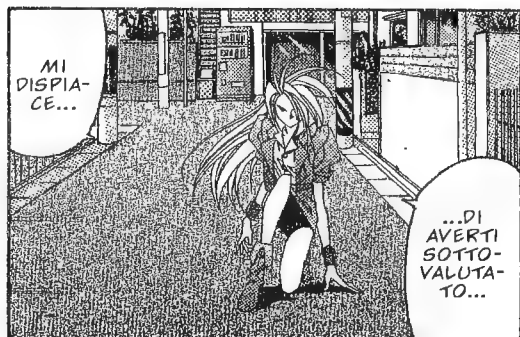
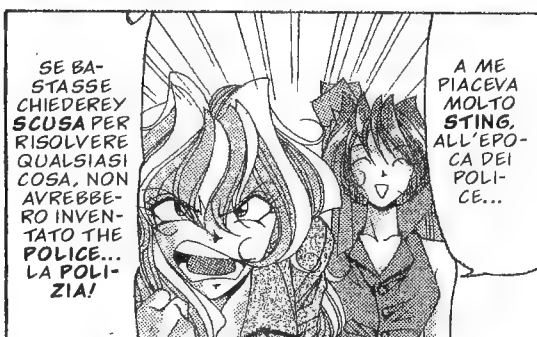
COME TEMEVO... UN USO TROPPO PROLUNGA-TO RISCHIA DI INDEBO-LIRLA...

UH?!

GRAB

KNUCKLE SHOT!

SMASH

COME TI PERMETTI DI CALPESTAREY IL MIO BEAUTYFUL VISOW?! MERITERESTI LA PENNA DI MORTEY PER LA TUA SFACCIATAGGINEY!
IO PREFERISCO USARE LA PENNA A SFERA... E' PIU' MANEGGEVOLE!

MI DISPIACE...
...DI AVERTI SOTTOVALUTATO...

A ME PIACEVA MOLTO STING, ALL'EPOCA DEI POLICE...
SE BASTASSE CHIEDEREY SCUSA PER RISOLVERE QUALSIASI COSA, NON AVREBBERO INVENTATO THE POLICE... LA POLIZIA!

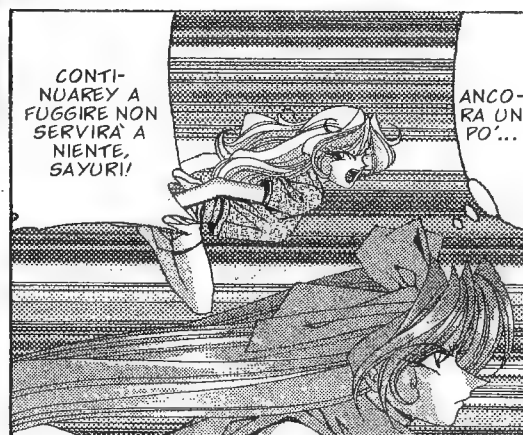
NON INTERESSANO A NESSUNOW I TUOI GUSTI!
E TU LA VUOI SMETTEREY DI RIBATTERE OGNI FRASE CHE DICOW?!

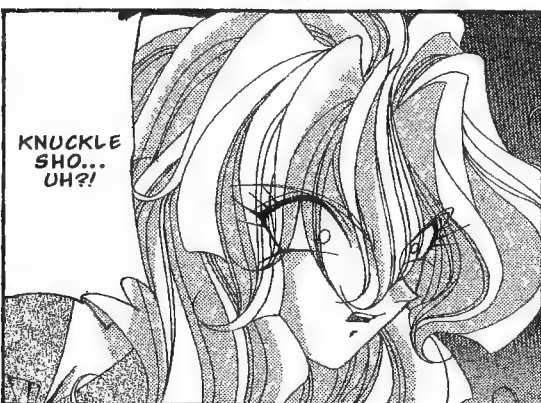
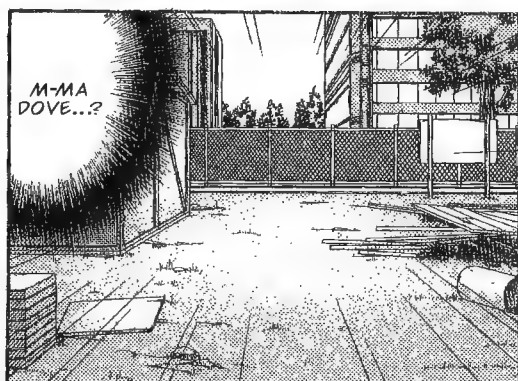
PER ONORARVI VI DISTRUGGERO' CON TUTTA LA MIA FORZA!
SIETE STATE LE PRIME A METTERMI CON LE GINOCCHIA A TERRA... PER VOSTRA FORTUNA SONO STATA UN PO' DISTRATTA!

SBRANG
INDUSTRIE KURAHASHI
COS'ERANO QUELLE ESPLOSIONI?!
SEMBRA PROVENGANO DA QUI VICINO!
NON SARANNO LE INDUSTRIE KAMATA CHE SONO PASSATE AL CONTRATTACCO?!

NON AGITATEVI! VEDIAMO LE IMMAGINI SUL MONITOR PRINCIPALE!
S-SÌ! AGLI ORDINI!

MA QUELLE... NON SONO SAYURI E SALLY, CAPO SHIMOYANAGI?!
PERÒ NON RICONOSCO QUELLA DIETRO DI LORO...

È VERO... QUELLA È SALLY! QUINDI È SANA E SALVA! DOVE DIAVOLO SI È CACCIATA, FINORA?
E COMUNQUE, NON CAPISCO CHI SIA QUELLA PAZZOIDE CHE STA CORRENDO DIETRO A TUTTE E DUE...

CONTINUAREY A FUGGIRE NON SERVIRÀ A NIENTE, SAYURI!
ANCORA UN PO'...

TECNICA MICIDIALE...
RAISING WIND!
WOOOSH
NON SARÀ UN PROBLEMA...
CHISSÀ COSA PENSAVO CHE FOSSE... BAH! UNA SEMPLICE NUVOLA DI POLVERE...
WOOOSH
YAAAH!
WUUM

HHHMMMM

SLASH

M-MA DOVE...?

NON HAI QUALCOSA DI PIÙ EFFICACE?
QUESTA ERA LA TUA SPECIALITÀ? RIDICOLA!

RICORDALO, QUANDO SARAI RIDOTTA IN BRICIOLE!
DEVI LA TUA FINE ALLA TUA DISTRAZIONE! NON DOVEVI PERDERMI DI VISTA PER CURARTI DEL TORNADO!

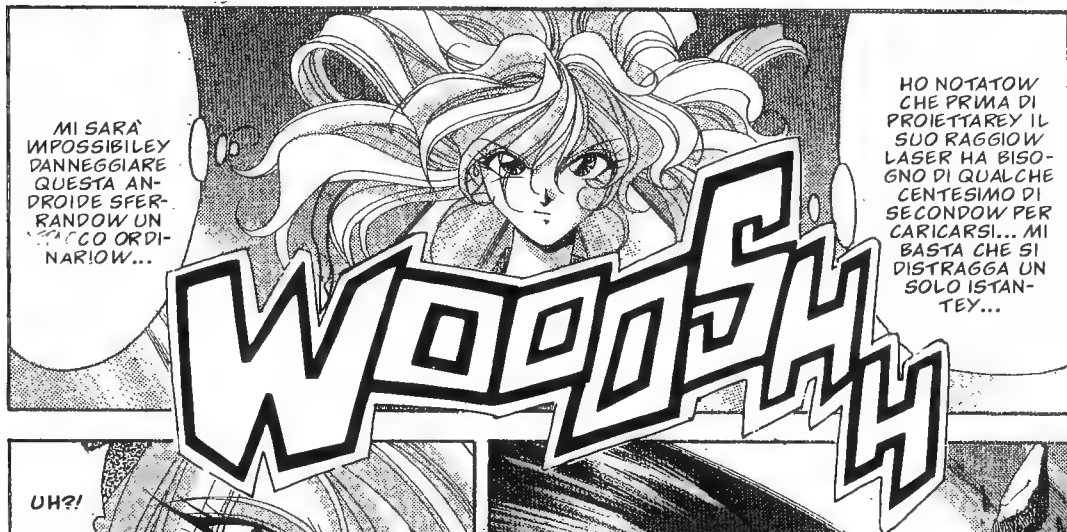
DOV'È FINITA?!

KNUCKLE SHO... UH?!

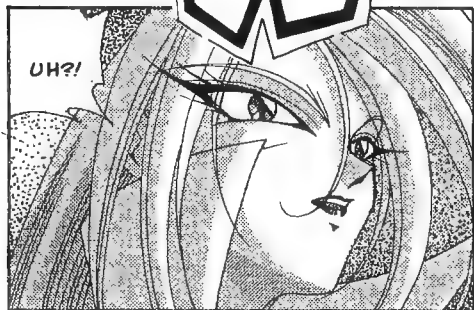
!!!

SALLY!

THUD

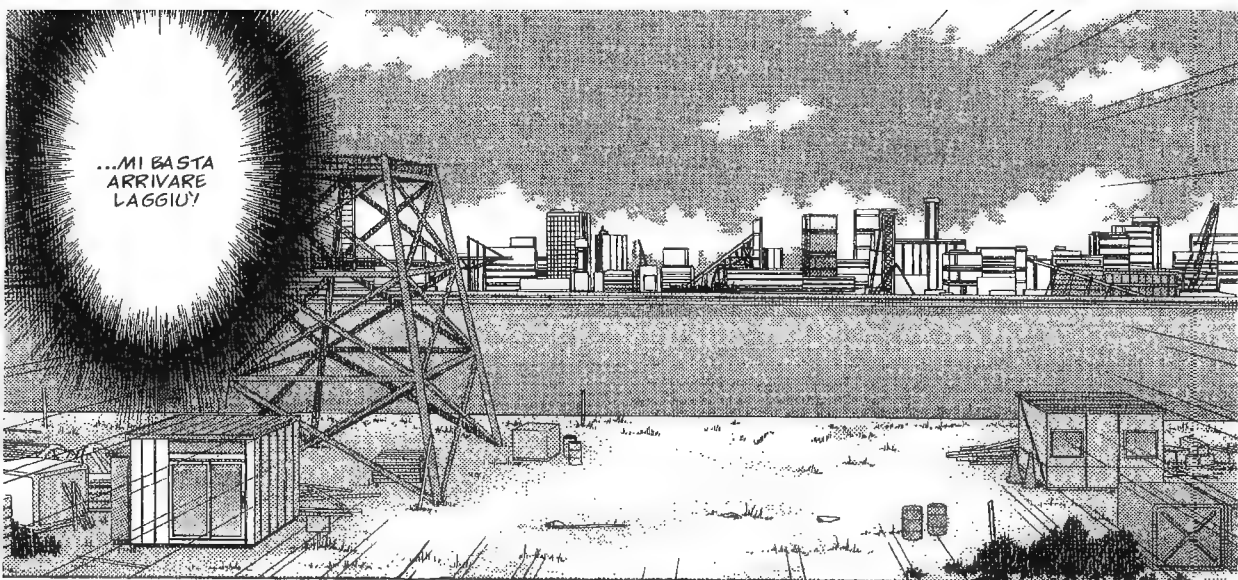
LA TUA FINE, INVECE, E` STATA DECRETATA NELL'ISTANTE IN CUI HAI CREDUTO CHE IO FOSSI DOTATA DI UNA SOLA ARMA...
...MA ANCHE PERCHE` HAI VOLUTO AGIRE DA SOLA!

MI SARÀ IMPOSSIBILEY DANNEGGIARE QUESTA ANDROIDE SFERRANDOW UN ...CCO ORDINARIOW...

HO NOTATOW CHE PRIMA DI PROIETTAREY IL SUO RAGGIOW LASER HA BISOGNO DI QUALCHE CENTESIMO DI SECONDOW PER CARICARSI... MI BASTA CHE SI DISTRAGGA UN SOLO ISTANTEY...

WOOOSHHH

UH?!

S-SALLY È FORMIDABILE!

MA... **COSA** AVRÀ IN MENTE?

WOOSSSH

...MI BASTA ARRIVARE LAGGIU'!

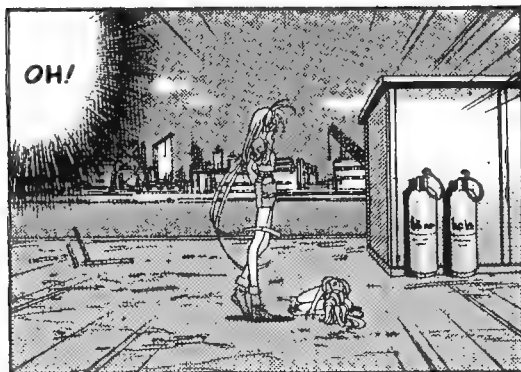
TAP
STACK

WHUMP

CAPISCO... FINGENDO DI FUGGIRE MI HANNO PORTATO IN UN LUOGO DESERTO PER PROVOCARE MENO DANNI...

QUI NON E' VIETATO FARE RUMORI MOLESTI, E SE VENIAMO SCONFITTE NON RISCHIAMO DI FARE BRUTTE FIGURE!
EHM... E COMUNQUE ORA POTREMO COMBATTERE LIBERAMENTE... SI, MA COME?

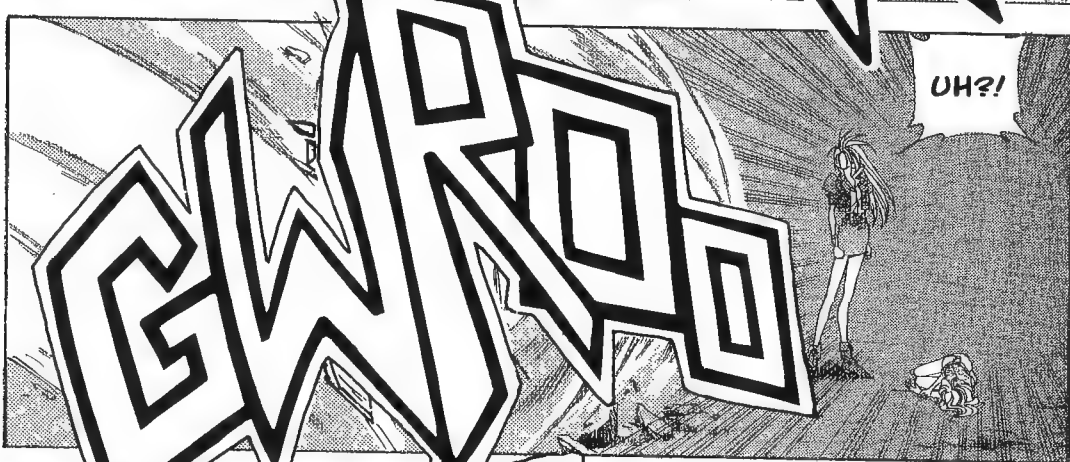
A QUANTO PARE, LA SUA UNICA ARMA E' QUEL RAGGIO LASER PROIETTATO DALLA MANO...
IN PIU' HA UNA BARRIERA CHE LA PROTEGGE, MA ATTACCANDOLA DIRETTAMENTE, POTREI ANCHE FARCELA...

DEVO TROVARE UNA SOLUZIONE...
DEVO SALVARE SALLY... MA COME POSSO FARE?!

...E' DAVVERO L'ULTIMO TENTATIVO...
HO TROVATO! C'E' UN METODO PER SALVARLA, MA...

OH!

QUESTO IN SEGNO DEL MIO RINGRAZIAMENTO!
DOPOTUTTO, MI SONO GIA' DIVERTITA ABBASTANZA...

NNH...
VUOI IL COLPO DI GRAZIA, VERO? SARO' PIETOSA...

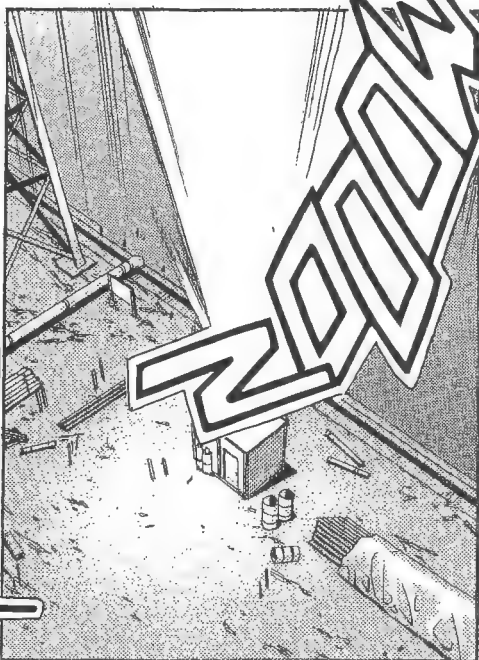
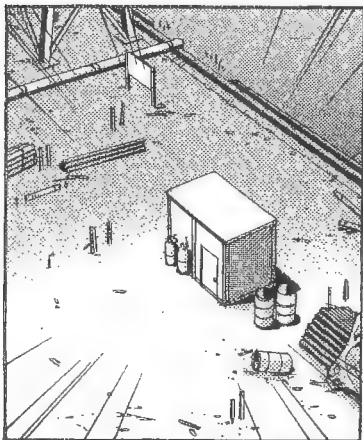
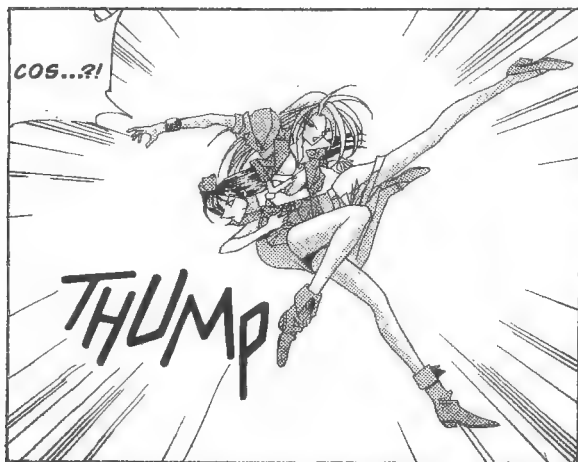
WHISSH

ADESSO BASTA!
WOOOM
UH?!
GWROOO
SE LA POTENZA DELLA BARRIERA NON FOSSE DIMINUITA, NON AVREI DOVUTO SCANSARMI COME UNA CODARDA...
SKRŌM

COS...?!
THUMP

MALE-
DETTA!

GAS
GAS

CHE
INTEN-
ZIONI
HAI?!
COSÌ
VERRAI
DISTRUT-
TA ANCHE
TU!

ELEC-
TRICITY!
AARGH!

SCUSATEMI TUTTI... CAPOSEZIONE, CHISATO, DIRETTORE, MISAKI, SAYAKA... MI E KEI...

SCUSATEMI SE NON HO POTUTO NEMMENO DIRVI **ADDIO...**

RABOOM

CALM BREAKER - CONTINUA...?

HAI PRESENTE, ROSPO, QUEI GRIGI CHE USANO I GIAPPONESI NEI LORO FUMETTI ?!?

COME HAI DETTO CHE SI FANNO?

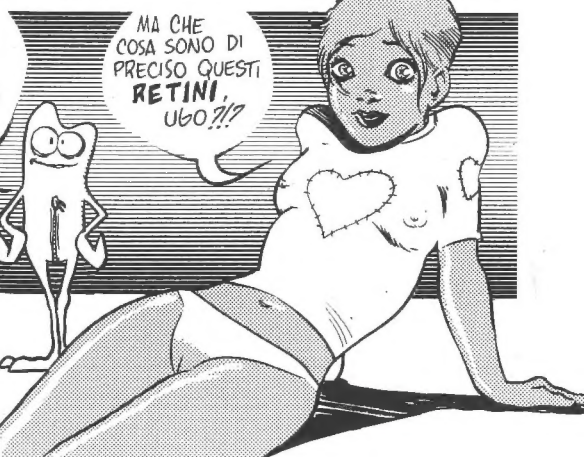
E' PROPRIO VERO CHE HAI UNA CULTURA FUMETTISTICA LIMITATA ...

I RETINI, COSÌ SI CHIAMANO! LI HANNO INVENTATI GLI AMERICANI...

CREDO SIA ARRIVATO IL MOMENTO DA MOLTI ATTESO E RICHIESTO ...

LEZIONE N°7 EFFETTI SPECIALI I RETINI MANUALI

SÌ, PERCHE' OGGI C'E' ANCHE IL COMPUTER, MA PER ORA VEDIAMO QUELLI MANUALI.

MA CHE COSA SONO DI PRECISO QUESTI **RETINI**, UGO?!?

di Davide Toffolo

I RETINI SONO FOGLI DI ACETATO TRASPARENTE ADESIVO SUL QUALE VENGONO STAMPATE DECORAZIONI (**TEXTURE**) DIVERSISSIME.
I RETINI SERVONO AD AUMENTARE I TONI DI GRIGIO MANTENENDO LA RIPRODUZIONE DELLA TAVOLA AI SOLI NERI, SENZA RIPRODURRE LE **MEZZETINTE**.
(TECNICA MOLTO PIÙ COSTOSA!)

MA DOVE SI COMPERANO I RETINI? IO LI HO CERCATI IN TUTTI I NEGOZI DI MATERIALI ARTISTICI E NON LI HO TROVATI...

INFATTI I RETINI SONO CONSIDERATI MATERIALE TECNICO PER ARCHITETTI, E PERCIÒ E' PIÙ FACILE TROVARLI NELLE ELIOTECNICHE...

L'ARRIVO DEL COMPUTER NELL'ELABORAZIONE DEI DISEGNI TECNICI HA RESO PIÙ DIFFICILE REPERIRE I RETINI.
DIVERSA È, COME SI PUÒ IMMAGINARE, LA SITUAZIONE IN GIAPPONE, DOVE ESISTONO CATALOGHI FANTASTICI DEDICATI PROPRIO AI FUMETTARI!!!

GIAPPONE!

10% | 20% | 30% | 40% | 50% | 60% | 70%

23

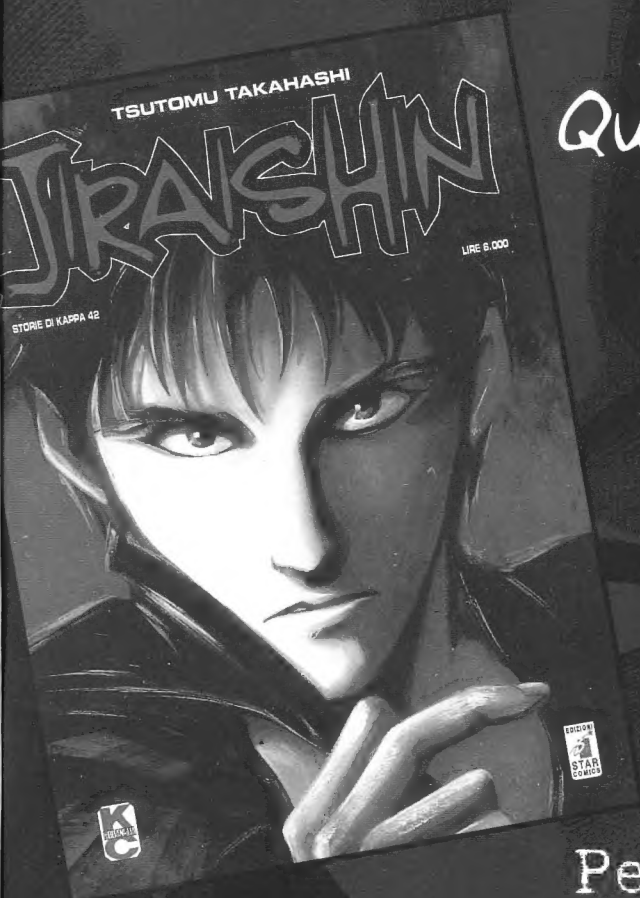
20

18

ESISTONO RETINI DIVERSI PER DENSITA' DI PUNTI E PERCENTUALE DI NERO ...

SCEGLIETE RETINI LARGHI, PERCHE' LA TAVOLA VA RIDOTTA...

di Davide Toffolo

eltofo © ets.it

COSA C'ENTRA
GUNDAM
CON I VIDEOGIOCHI?